
+DVD
Ausgabe 167 » 9/2007
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
CyberMedia
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
MANIAC
Super Mario Galaxy » Mario als Biene
Mario Kart » Mit Lenkrad und Online-Modus
Wii Fit » Fitness-Coach mit Sensor-Board
» SPIEL-EINDRÜCKE, NEUHEITEN, TRENDS
35 Seiten Special zur Mega-Messe
Halo 3 » Details zur Solo-Kampagne
Mass Effect » Neue Bilder
Fable 2 » Molyneux spielt vor
Killzone 2
Gran Turismo 5
METAL GEAR SOLID 4
» Genial: So spielt sich Konamis Spionage-Thriller
» Auf DVD: 20 Minuten Trailer, Analysen, Historie
100 Spielevideos
130 Minuten Laufzeit
DVD
45 Minuten MESSE-REPORT
» Die Top-Spiele in Bewegung
u.a.
Assassin's Creed
Burnout Paradise
Call of Duty 4
Heavenly Sword
RESIDENT EVIL 5
» Afrika-Horror: Sensationeller Trailer
4 196653 304995 09

DVD-INHALT

100 Spiele als Video, 130 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

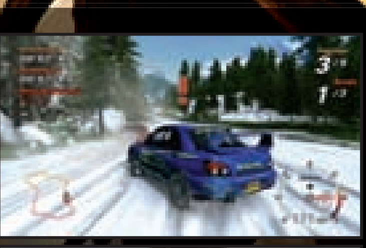
Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



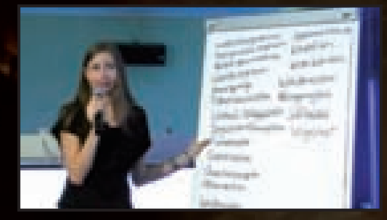
Sega Rally

Frischzellenkur für Segas Offroad-Klassiker: Kann der jüngste Spross den alten Fahrspaß wieder aufleben lassen?



Lair

Drachenattacke auf PS3: Wir zeigen Spieleindrücke zum feurigen Fantasy-Spektakel.



DenkStar

Spielend zum Genie? Fördern Gehirntrainer tatsächlich unsere Intelligenz? MAN!AC forscht nach.



DVD-INHALT » 09/2007

Titelthema
Preview: Metal Gear Solid 4
Metal Gear Solid 4 – E3 2007 Trailer
Metal Gear Historie

Special E3 2007
Pressekonferenz Sony
Pressekonferenz Nintendo
Pressekonferenz Microsoft
Preview: Killzone 2

Trailer
Grand Theft Auto IV
Medal of Honor Airborne
Soul Calibur 4

Preview
Blue Dragon
Lair
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass
MotoGP 07
Sega Rally
Turok

Test
Darkness, The
FlatOut Ultimate Carnage
Project Sylpheed
Shrek der Dritte
Tenchu Z
Tomb Raider: Anniversary (PSP)
Transformers: The Game
Trauma Center: Second Opinion

Test Import
Donkey Kong Taru Jet Race
Fu'un Super Combo
GrimGrimoire
Pokémon Battle Revolution

Online
Neu bei Xbox Live Arcade (360)
Neu bei Virtual Console (Wii)

Extended
DenkStar – Was bringen Gehirntrainer?
Hall of Shame – PC-Engine

anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox 6

Credits / Outtakes

» Sega Rally

» Lair

» DenkStar

Ab 18 Inhalte:
Metal Gear Solid 4 (erweitert)
Killzone 2 (erweitert)
Turok (erweitert)
Darkness, The (erweitert)
Tenchu Z (erweitert)
Vampire Rain (Test)

MAN!AC 09/2007 » E3 2007

» Metal Gear Solid 4 » Lair » Blue Dragon
» Sega Rally » The Darkness
» DenkStar » FlatOut Ultimate Carnage u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

MAN!AC DVD

E3 TM MEDIA & BUSINESS SUMMIT

Über 45 Minuten: Wir berichten aus Los Angeles über die Messe des Jahres.

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

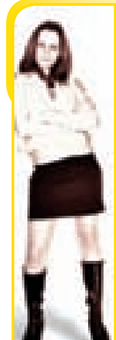


DAS GROSSE JAMMERN

Wer sich während der E3-Konferenzen am 10. und 11. Juli ins maniac.de-Forum verirrte, sah den Untergang des Videospiel-Abendlandes heraufziehen: Die Konsolen-Hersteller wurden der Reihe nach abgewatscht. Microsofts Vorstellung war "megalangweilig", die von Nintendo "übel" und Sonys Beitrag "enttäuschend". Was war passiert?

Die drei Großen haben zu wenig Neues im Gepäck, lautete die Kritik. Und wenn sie eine Überraschung auspackten, dann handelte es sich nicht um ein 'richtiges' Spiel. Beispiel Nintendo: "Wii Fit" und das zugehörige Steuergerät (eine Art Körperwaage mit Bewegungssensoren) sollen eingerosteten Zockern Körpergefühl beibringen und die angesessenen Pfunde purzeln lassen. Eingefleischte Videogamer mögen das neue Baby von Entwickler-Legende Shigeru Miyamoto belächeln. Das ändert jedoch nichts daran, dass "Wii Fit" eine Verkaufsschlager-Garantie eingebaut hat – eben auf die neu erschlossene Kundschaft perfekt zugeschnitten. Klassische Hardcore-Gamer mit Wii im Wohnzimmer dürfen sich auf "Metroid Prime 3: Corruption", "Super Mario Galaxy" und "Mario Kart" freuen. Und wer partout mit Nintendos Zielgruppenerweiterungs-Politik auf Kriegsfuß steht, wirft seine PS3 oder Xbox 360 an: Dieses Jahr erwartet alle 'richtigen' Spieler ein Hit-Feuerwerk – von "Halo 3" über "Assassin's Creed" bis hin zu "Grand Theft Auto 4". So lautet unser Messe-Fazit: kein Grund zu jammern, jeder Spielertyp bekommt genügend Highlights serviert!

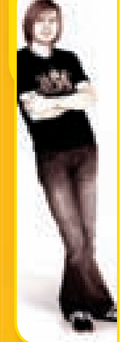
Ein Titel versöhnt denn auch Hardcore- und Casual-Gamer: Das Denkspiel "Echochrome" von Sony Japan fasziniert auf den ersten Blick – fast wie "Tetris" vor etwa 20 Jahren.



Janina Wintermayr

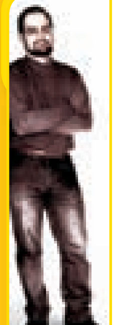
Abschied
Die MAN!AC-Action-Lady verlässt mit dieser Ausgabe das Heft und widmet sich fortan in Deutschlands heimlicher Hauptstadt München der PR-Arbeit – im Bereich Videospiele natürlich. Janina werkelte seit Ende 2004 an 33 Ausgaben mit und bezirzte ihre Fans mit fundierten Tests und Reportagen sowie der ein oder anderen heißen anyMAN!AC-Einlage.
Wir wünschen eine jederzeit ruhige Ego-Shooter-Hand, ausreichend Schokoladen-Vorräte und eine langlebige Xbox 360!

DAS MAN!AC-TEAM



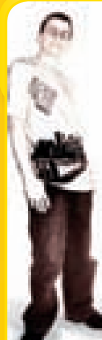
Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. The Darkness (PS3)
2. Guitar Hero Encore: Rocks the 80s (PS2)
3. Super Stardust HD (PS3)
Hört zurzeit:
Autumn – My New Time
Sieht zurzeit:
Die Simpsons – Der Film (Kino)



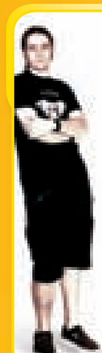
Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Forza Motorsport 2 (360)
2. FlatOut Ultimate Carnage (360)
3. Super Stardust HD (PS3)
Hört zurzeit:
SWR 3
Sieht zurzeit:
Animusic 2 (DVD)



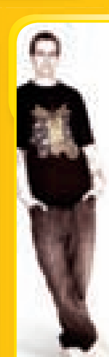
Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Forza Motorsport 2 (360)
2. FlatOut Ultimate Carnage (360)
3. NASCAR 08 (360)
Hört zurzeit:
Metal Gear Solid – Soundtrack
Sieht zurzeit:
Die Simpsons – Der Film (Kino)



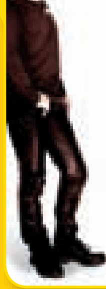
Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Let's Go Jungle: Lost on the Island of Spice (Arcade)
3. Forza Motorsport 2 (360)
Hört zurzeit:
mal wieder Emo-Core
Sieht zurzeit:
Jin Roh – The Wolf Brigade



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Assassin's Creed (PS3/360)
2. Donkey Kong Jet Taru R. (Wii)
3. Meteos (DS)
Hört zurzeit:
Amy Winehouse – Back to Black
Nelly – Sweat / Suit
Sieht zurzeit:
Ubisoft Montreal von innen



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Puzzle League DS (DS)
2. Zelda: Twilight Princess (GC)
3. Dr. Kawashima (DS)
Hört zurzeit:
Marilyn Manson – Eat Me, Drink Me
Sieht zurzeit:
Kanal Telemedial (TV)

TITELTHEMA



SPECIAL

AKTUELL

PREVIEW

INTERAKTIV

RUBRIKEN

SPIELE-TEST

ONLINE

IMPORT

58 » SPIELE-TEST
Big Brain Academy für Wii

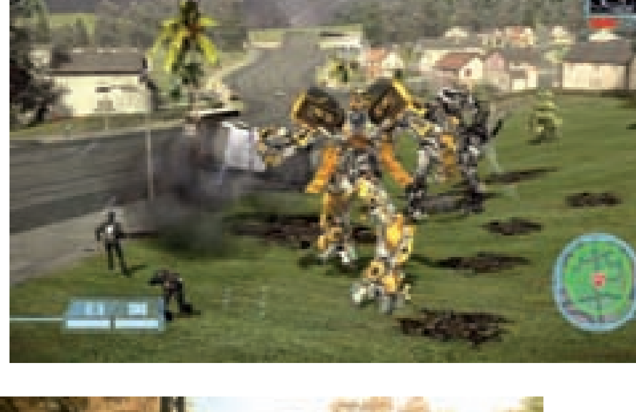


56 » SPIELE-TEST
Trauma Center: Second Opinion



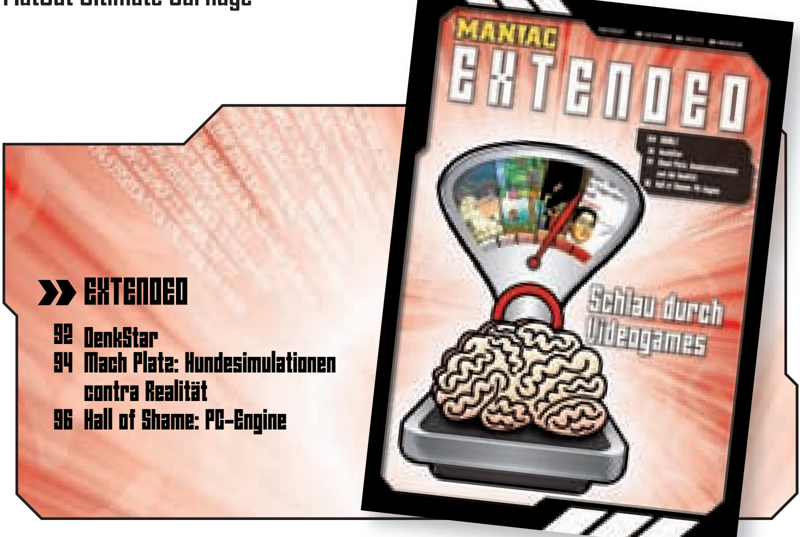


60 » SPIELE-TEST
Transformers: The Game





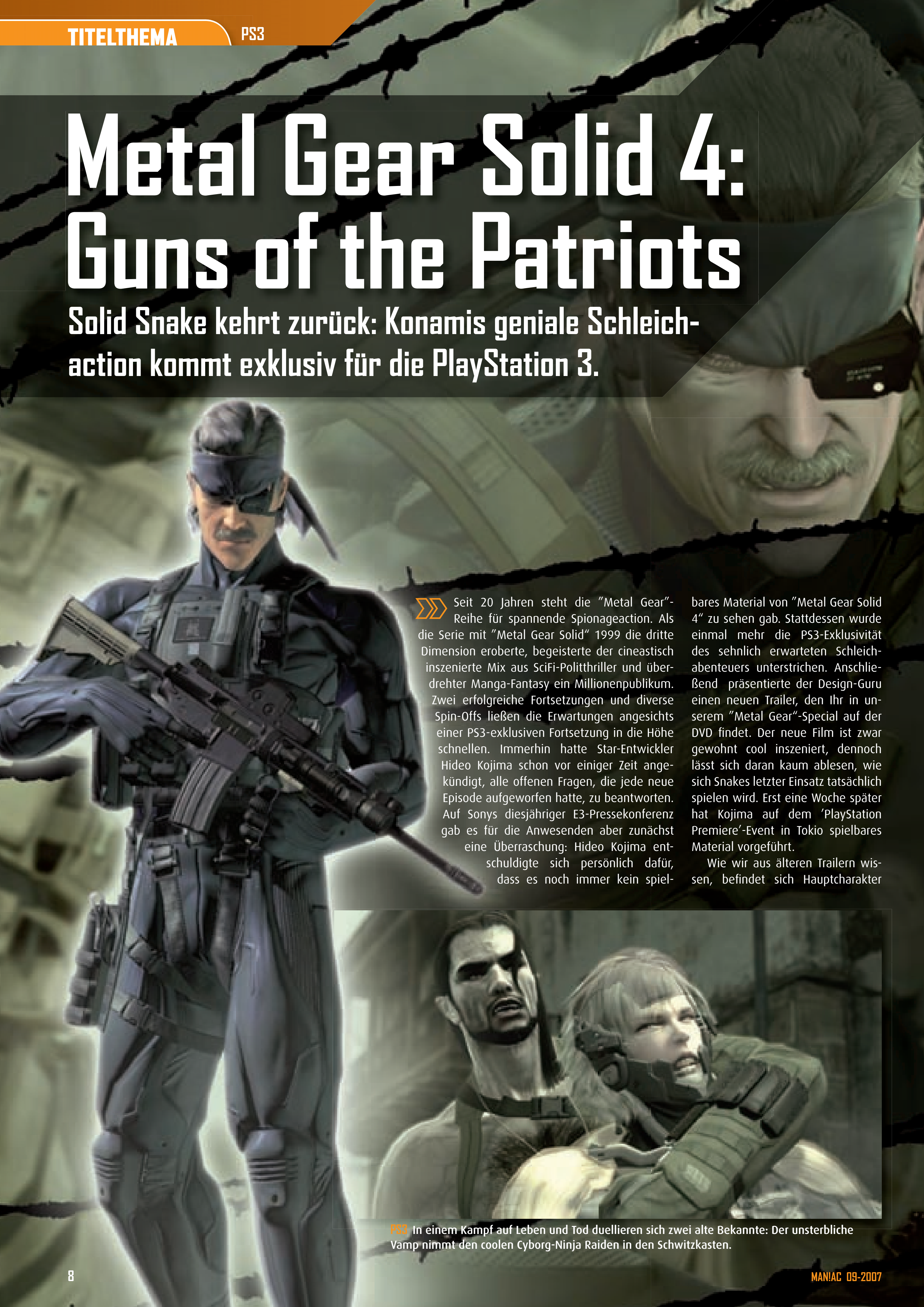
62 » SPIELE-TEST
FlatOut Ultimate Carnage



EXTENDED

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Solid Snake kehrt zurück: Konamis geniale Schleichaction kommt exklusiv für die PlayStation 3.



Seit 20 Jahren steht die "Metal Gear"-Reihe für spannende Spionageaction. Als die Serie mit "Metal Gear Solid" 1999 die dritte Dimension eroberte, begeisterte der cineastisch inszenierte Mix aus SciFi-Politthriller und überdrehter Manga-Fantasy ein Millionenpublikum. Zwei erfolgreiche Fortsetzungen und diverse Spin-Offs ließen die Erwartungen angesichts einer PS3-exklusiven Fortsetzung in die Höhe schnellen. Immerhin hatte Star-Entwickler Hideo Kojima schon vor einiger Zeit angekündigt, alle offenen Fragen, die jede neue Episode aufgeworfen hatte, zu beantworten. Auf Sonys diesjähriger E3-Pressekonferenz gab es für die Anwesenden aber zunächst eine Überraschung: Hideo Kojima entschuldigte sich persönlich dafür, dass es noch immer kein spielbares Material von "Metal Gear Solid 4" zu sehen gab. Stattdessen wurde einmal mehr die PS3-Exklusivität des sehnlich erwarteten Schleichabenteuers unterstrichen. Anschließend präsentierte der Design-Guru einen neuen Trailer, den Ihr in unserem "Metal Gear"-Special auf der DVD findet. Der neue Film ist zwar gewohnt cool inszeniert, dennoch lässt sich daran kaum ablesen, wie sich Snakes letzter Einsatz tatsächlich spielen wird. Erst eine Woche später hat Kojima auf dem 'PlayStation Premiere'-Event in Tokio spielbares Material vorgeführt.

Wie wir aus älteren Trailern wissen, befindet sich Hauptcharakter

PS3 In einem Kampf auf Leben und Tod duellieren sich zwei alte Bekannte: Der unsterbliche Vamp nimmt den coolen Cyborg-Ninja Raiden in den Schwitzkasten.



PS3 Oberschurke Liquid Ocelot beobachtet arglose Söldner. Gleich beginnt ein Test, um die Kontrolle über die Truppen zu gewinnen.

PS3 Die neue Foxhound-Einheit: Meryl Silverburgh und ihre Kollegen observieren feindliche Truppen.

Solid Snake – sichtlich gealtert – zwischen den Fronten eines bewaffneten Nahostkonflikts. Im Kampf gegen privat finanzierte Söldnerarmeen und die neuen biomechanischen Metal Gear Gekkos steht ihm erneut sein langjähriger Weggefährte Otacon mit Rat und Tat zur Seite. Nach wie vor dreht sich in Snakes Spionage-Einsatz alles um eine unauffällige Vorgehensweise. Zu diesem Zweck hat Snake einen neuen OctoCamo-Tarnanzug, durch den er chamäleonartig mit der Umgebung verschmilzt. Ob vor Sandstein oder gemusterten Kacheln – Snake ist kaum mehr zu sehen. Apropos 'sehen': Die 'Solid Eye'-Augenklappe verfügt über verschiedene Sichtmodi, zudem modifiziert Snake seine Waffen jetzt nach Bedarf. Neu ist auch ein elektrisch aufladbares Messer, mit dem Ihr Eure Gegner betäubt. Selbstverständlich hat Euer Held neben innovativem Inventar auch neue Bewegungsmöglichkeiten für sich entdeckt: Liegt Ihr auf dem Boden, rollt Ihr Euch neuerdings seitwärts – ein Manöver, das es bereits in einem Trailer zu sehen gab. Ebenso schon bekannt und jetzt für das Spiel bestätigt: Snake kriecht unauffällig über den Boden, indem Ihr den Sixaxis-Controller rhythmisch auf und ab bewegt. Die Bewegungserkennung kommt auch in weiteren Situationen zum Einsatz. In der Ego-Perspektive steuert Ihr damit Euer Fadenkreuz. Und erinnert Ihr Euch noch an den witzigen Mini-Roboter aus den Trailern? Otacons Spielzeug lässt sich ebenfalls mit der Sixaxis-Funktion bewegen!

»Fünf private Söldnerarmeen halten einen Krieg aus finanziellen Interessen in Gang.«

Im neuen Film erfahren wir, dass Snake seinem Freund und Mentor Roy Campbell einen Freundschaftsdienst erweist: Fünf private Söldnerarmeen halten einen Krieg aus finanziellen Interessen in Gang. Allesamt sind sie einer Mutterorganisation untergeordnet: 'Outer Hea-

Kojima Productions

Vom Videospiel zum interaktiven Action-Film



Der 1963 geborene Filmstudent Hideo Kojima begann bei Konami als Spieledesigner im April 1986. Dort arbeitete er an Titeln wie "Penguin Adventure" und "Lost World". Erst dann wagte sich Kojima an die hürdenreiche Entwicklung des ersten "Metal Gear". "Als ich zu Konami als Spieledesigner kam, war es für mich schwierig, die erfahrenen Leute von meinen Ideen zu überzeugen", so Kojima. Schließlich brachten ihn die technischen Einschränkungen des in Japan populären MSX-Computers auf ein neues Konzept: "Ich dachte mir, dass das plumpe Abknallen von Gegnern ziemlich langweilig ist. So drehte ich den Spieß um und kreierte ein Spiel, in dem man vor den Gegnern wegläuft." Dabei erfand er ein neues Genre: das Stealth-Spiel.

Durch seine zahlreichen Erfolge mit der "Metal Gear"-Reihe avancierte Hideo Kojima schnell zur anerkannten Entwicklergröße – allein "Metal Gear Solid 2" ging weltweit sieben Millionen Mal über den Ladentisch. Am 1. April 2005 gründete Konami Kojima Productions. Das vom Tagesgeschäft unabhängige Entwicklerteam und der kreative Kopf besitzen nun genügend künstlerischen Freiraum. Aber nicht nur Konami baut auf den Schöpfer einer der erfolgreichsten Spieleserien. Sony sieht die "Solid"-Teile als Systemseller und bindet die Serie fest an den Namen PlayStation. Der "Metal Gear Solid"-Medien-Hype zu jedem neuen Spiel trägt ebenfalls zur Popularität der Serie bei.

PS3 Abgedrehte Choreographie: Raiden weicht Vamps Wurfmessern aus und geht mit seinem Katana zum Angriff über. Wer diesen Kampf wohl gewinnen wird?

PS3 Liquid Ocelot: ein Name, zwei Persönlichkeiten. In "MGS 4" erfahren wir endlich, wie es dazu kam.

ven'! Serienfans horchen auf – war das nicht Big Boss' Militärstaat? Richtig, allerdings streben diesmal zwei von Snakes Erzrivalen in einer Person nach der Macht. Warum Euer genetischer Zwilling aussieht wie Revolver Ocelot, erfahrt Ihr übrigens im 'Liquid Ocelot'-Kasten auf dieser Seite. Bei Liquids Putsch scheint die serientypische Nanotechnologie ebenso eine Rolle zu spielen wie

»Abhilfe schafft da nur ein wenig Ablenkung in Form von... Erotikmagazinen!«

das verheerende Foxdie-Virus – im neuen Trailer werden wir Zeuge dramatischer Ereignisse: Wir beobachten einen Testlauf, bei dem etliche Soldaten taumelnd zusammenbrechen, sich übergeben und anschließend gegeneinander kämpfen. Mit Hilfe der Nanomaschinen will 'Liquid Ocelot' die Kontrolle über die Soldaten auf dem Schlachtfeld gewinnen. Für uns klingt das nach "Command & Conquer" mit echten Menschen. Welche Rolle bei diesem zynischen Vorhaben der titelgebende 'Patriots'-Geheimbund übernimmt, ist aber noch nicht bekannt.

Kein Zweifel besteht hingegen an Snakes Erscheinungsbild: Da der vierte Teil lediglich neun Jahre nach "Metal Gear Solid" spielt, ist sein Rentnerlook auf das Foxdie-Virus zurückzuführen. Angeblich bleiben Snake nur sechs Monate, um seine Mission erfolgreich abzuschließen. Wie gut, dass er neue CQC-Nahkampfmoves und Schleichtechniken im Gepäck hat!

So versteckt sich Snake nicht mehr nur in den serientypischen Pappkartons, sondern auch in robusten Fässern, mit denen Ihr Eure Gegner sogar überrollen könnt. Aber Vorsicht: Kullert Snake zu lange herum, wird ihm schlecht und er muss sich übergeben. Abhilfe schafft da nur ein wenig Ablenkung in Form von... Erotikmagazinen! Ihr habt richtig gelesen: Beim Anblick nackter Tatsachen beruhigt sich Snakes Magen. Und wenn ein Bild nicht genügt, dann blättert ganz einfach in dem Heft herum! Stehen weder Fass noch Kiste zur Verfügung, versteckt sich Snake schon mal in der Mülltonne. Bleibt aber nicht zu lange dort, denn sonst beginnt Snake zu stinken und wird von Gegnern leichter entdeckt. Sollte das geschehen, schaltet Ihr Eure Widersacher in gewohnter CQC-Manier aus und stibitzt erstmals deren Waffen und verwendet sie fortan selbst – sogar in einer optionalen Schulterperspektive, wie wir sie aus "Resident Evil 4" kennen.

Wusstet Ihr schon? In Konamis neuem Schleichspektakel feiert Meryl Silverburgh ihre Rückkehr. Als Mitglied der neuen Foxhound-Einheit wird auch sie Opfer des erwähnten Testlaufs. Während sich Roy Campbells Nichte am Boden wälzt, eilt einer ihrer Mitstreiter zu Hilfe. Erstaunlicherweise steht dieser maskierte Mann als einziger nicht unter Liquid Ocelots Einfluss. Bei genauer Betrachtung haben wir hellblonde Haarsträhnen entdeckt – ein Indiz dafür, dass es sich bei Meryls Kollegen um Raiden handeln könnte!

In der zweiten Hälfte des Trailers feiern wir dann auch ein Wiedersehen mit dem Helden aus "MGS 2". Aus dem femininen Blondschopf ist mittlerweile ein agiler Cyborg-Ninja geworden, der sich mit dem unsterblichen Vamp einen atemberaubend choreografierten Kampf liefert. Hoffentlich erfahren wir im fertigen Spiel, wie es zu Raidens Verwandlung kam. Anlass zu weiteren Spekulationen gibt eine dunkelhaarige Frau, die sich in zwei Szenen hinter Liquid Ocelot aufhält. Ist das etwa Naomi Hunter? Die Foxhound-Ärztin hatte Solid Snake bereits in "Metal Gear Solid" hintergangen und ihm das Foxdie-Virus injiziert.

Eines ist sicher: Auch der neue Trailer gießt Öl ins Feuer wilder Spekulationen. Harte Fakten gab Kojima während der 'PlayStation Premiere'-Veranstaltung in Tokio in Form einiger spielerischer Kostproben preis. Wenn "Metal Gear Solid 4: Guns of the



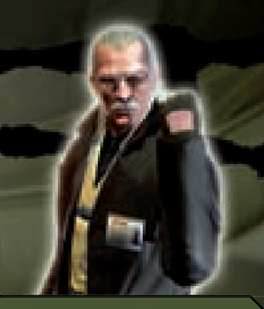
Solid Snake

Zeit seines Lebens ist Snake Opfer politischer Machtintrigen. Nach "Metal Gear 2" zieht er sich nach Alaska zurück und gründet im Anschluss an "MGS" 'Philanthropy' – eine Organisation, die gegen die mobile Nuklearbedrohung durch die Metal Gears kämpft. In Teil 4 leidet Snake an den Folgen der Foxdie-Infektion.



Col. Roy Campbell

Colonel Campbell ist der ehemalige Einsatzleiter der Foxhound-Einheit, der erstmals in "Metal Gear 2" Solid Snake per Funk zur Seite steht. In "MGS 2" wurde Raiden dagegen von einer KI-Simulation des vermeintlichen Colonels unterstützt. Im vierten Teil bittet Campbell Snake um seine Hilfe im Kampf gegen Liquid.



Liquid Ocelot

Eine Sonderstellung nimmt Liquid Ocelot ein, der zwei Personen vereint. Der Hintergrund: In "MGS" verlor Revolverheld Ocelot seinen Arm. Ersatz fand er beim toten Liquid Snake mit folgenreichen Konsequenzen: Liquids Arm entwickelt dank Nanomaschinen ein Eigenleben und übernimmt zeitweise die Kontrolle über Ocelot.



Dr. Naomi Hunter

Dr. Hunter ist die leitende Missionsärztin bei Foxhound und hat Snake in "MGS" aus persönlichen Motiven das Foxdie-Virus injiziert. Naomi Hunters Rolle im vierten Teil ist noch unklar: Einerseits scheint sie Snake zu unterstützen, andererseits vermuten wir eine Zusammenarbeit mit Liquid Ocelot.



PS3 Snake als wandelndes Fass: So getarnt schöpft gewiss keiner Verdacht.



PS3 Such den Snake: Dank seines neuen Tarnanzugs ist Snake für seine Gegner nahezu unsichtbar.

Patriots" an alte Tugenden anknüpft und hinsichtlich der PS3-Fähigkeiten aus dem Vollen schöpft, dann steht uns der erhoffte System-Seller ins Haus. Außerdem werden endlich alle offenen Handlungsstränge der Prequels zu einem Abschluss geführt. Kein leichtes Unterfangen, schließlich sorgte der zweite Teil – und der ist in puncto Story der unmittelbare Vorgänger – ordentlich für Verwirrung. Zu abgedreht erschien vielen Spielern der Plot um die Machenschaften der 'Patriots'.

Grafisch macht Snakes Rückkehr bereits einen tollen Eindruck, auch wenn man über den farbreduzierten Look streiten kann. Lediglich Meryls Betonfrisur und ausgefranste Schatten trüben den Eindruck der exzellent animierten In-Game-Sequenzen. Geschmeidigere Bewegungen habt Ihr noch nicht gesehen! Ob die Spielgrafik dieses Niveau halten kann? Sehr wahrscheinlich! Zwar wird sich "MGS 4" an kommenden Grafikgranaten wie "Killzone 2" messen lassen müssen, das Gesamtpaket aus Stil, Story, genialer englischer Synchro und spielerischer Tiefe dürfte aber seinesgleichen suchen. Noch wissen wir nichts über die angebliche PSP-Unterstützung. Dafür wurde ein Online-Modus im Stil von "MGS 3: Subsistence" in Aussicht gestellt. Unklar ist dabei, ob die Internet-Schleicherei separat erscheint oder in das Hauptspiel integriert wird. Wir sind gespannt, zumal der Veröffentlichungstermin auf Anfang 2008 verschoben wurde. Dafür kommt "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" weltweit gleichzeitig in die Läden. Wie Snake bleiben auch uns noch etwa sechs Monate, ehe das Ende einer großen Saga ins Haus steht. Sechs lange Monate, in denen wir noch einmal alle Teile durchspielen und Revue passieren lassen – wie gut, dass zum 20. Geburtstag der Serie Sammlereditionen auf den Markt kommen, leider bislang nur in Japan. *mh/ts*



PS3 'Solid Eye'-Sichtgerät statt Brille: Der alte Snake mit neuer Ausrüstung.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Kojima Productions, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action-Aventure
Termin	1. Quartal 2008



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Wenn sich Kojimas Finale Grande spielerisch keine groben Schnitzer erlaubt, dann wird "MGS 4" ein ganz großer Hit.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich



Dr. Hal Emmerich

Dr. Emmerich alias Otacon entwickelte 'Metal Gear Rex' in "MGS", distanzierte sich aber von seiner Arbeit und half Snake, seine Erfindung zu zerstören. Seitdem engagiert er sich mit ihm für 'Philanthropy'. Im vierten Teil unterstützt Otacon Snake nicht nur per Codec, sondern auch durch einen kleinen agilen Roboter.

Raiden

Foxhound-Frischling Raiden wurde in "MGS 2" auf die 'Big Shell'-Anlage entsandt. Mittlerweile kämpft er als Kybernetik-Ninja mit hohen Absätzen gegen seinen alten Widersacher Vamp. Im fertigen Spiel erfahren wir sicherlich, durch welche Umstände der Blondschopf in die Rolle des legendären Ninjas schlüpft.

Meryl Silverburgh

Als Nichte von Colonel Campbell wurde die unerfahrene Meryl unversehens in die Ereignisse von Shadow Moses Island ("MGS") verstrickt. Sie verliebte sich in Snake und spielte die Schlüsselrolle für unterschiedliche Endsequenzen. In der neuesten Episode führt sie die Foxhound-Einheit in die nächste Generation.

Vamp

Der aus Rumänien stammende Messerexperte zeichnet sich durch übernatürliche Fähigkeiten wie dem Laufen auf Wasser aus. Er überlebte mehrere Kämpfe trotz tödlicher Verletzungen und saugt gerne das Blut seiner Opfer aus. In "MGS 4" steht er erneut seinem Kontrahenten Raiden gegenüber.

20 Jahre Metal Gear

Schleichen, tarnen, täuschen – das Stealth-Phänomen

Was spielt wann?

1964
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
System: PS2 (2005)
Metal Gear Solid 3: Subsistence
System: PS2 (2006)

1970
Metal Gear Solid: Portable Ops
System: PSP (2007)

1995
Metal Gear
System: MSX (1987), NES ('88)

1999
Metal Gear 2: Solid Snake
System: MSX (2006)

2005
Metal Gear Solid
System: PSone (1999)
Metal Gear Solid: VR Missions
System: PSone (1999)
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
System: GameCube (2004)
Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel
System: PSP (2006)

2007/2009
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
System: PS2 (2002)
Metal Gear Solid 2: Substance
System: PS2, Xbox (2003)

2014
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
System: PS3 (2008)

Spiele abseits der Hauptstory

1998
Snake's Revenge
System: NES (1992)

2002
Metal Gear Solid (Ghost Babel)
System: Game Boy Color (2000)

2016
Metal Gear Ac!d
System: PSP (2005)

nach 2016
Metal Gear Ac!d 2
System: PSP (2006)

Vor zwei Dekaden tauchte erstmals ein Geheimagent auf dem Bildschirm auf, der (anders als damals gängige Spielehelden) seine Gegner nicht mit plumpen Ballereien, sondern durch Tarnen und Verstecken überlistete. Das neuartige Konzept begründete sich auch durch technische Einschränkungen. Auf dem MSX-Computer konnten maximal drei Gegner auf dem Bildschirm auftauchen. Das Spielprinzip dahinter ist denkbar einfach: Der Spieler steht einer feindlichen Übermacht gegenüber, die mit Waffengewalt nicht zu überwinden ist. Ergo finden sich zahlreiche Verstecke, die der Spieler geschickt nutzen soll. Lebendige Umgebungen und widrige Umweltbedingungen sorgen zusätzlich für Realismus.

Neuerungen wie das Lehnen an Wände ("MGS"), die Jagd nach Dog Tags ("MGS 2") oder der Überlebenskampf samt Nahrungssuche ("MGS 3") steigerten die spielerische Finesse. Lediglich in einem Punkt wirkte die "Metal Gear"-Reihe allzu antiquiert: Die fest verankerte Spielperspektive wich erst bei der "MGS 3"-Erweiterung "Subsistence" einer frei drehbaren Kamera – "Splinter Cell" machte es vor.

MANGA MEETS HOLLYWOOD

"Metal Gear Solid" und seine Nachfolger brachten großes Blockbuster-Kino auf die PlayStation: Zahlreiche Zwischensequenzen erzählen eine vertrackte Geschichte, die sich erst nach nochmaligem Spielen komplett erschließt. Die Besonderheit dabei: Entgegen dem vorherrschenden FMV-Trend Ende der 90er sind die Zwischensequenzen in Echtzeit-Spielegrafik gehalten. Ebenso richtungsweisend sind bis heute profilstarke Charaktere sowie übernatürliche Bosse mit viel Manga-Charme, die mit durchgängiger wie professioneller Sprachausgabe protzen. Den ersten "Solid"-Teil ließ Konami sogar in den Abbey Road Studios deutsch synchronisieren, stieß aber wegen drittklassiger Sprecher bei Fans wie Kritikern auf wenig Gegenliebe. Dennoch verhängte der Hersteller ein Importverbot, um die aufwändige Lokalisierung hier zu Lande an den Mann zu bringen. So mussten Fans ein halbes Jahr bis zur hiesigen Veröffentlichung darben. Wie gut, dass "Metal Gear Solid 4" weltweit Anfang nächsten Jahres kommt.



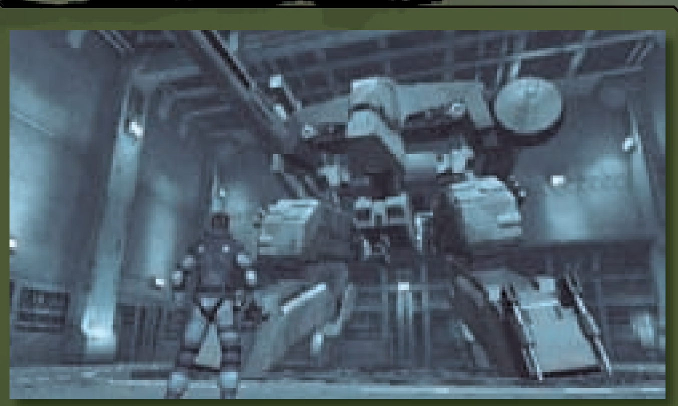
PSone "Metal Gear Solid" machte das Schleich-Genre so populär wie "Resident Evil" den Survial-Horror.



Leider nur in Japan: Zum 20. Jubiläum erschien eine Anniversary Edition mit allen Titeln der Reihe.

Die größten "Metal Gear"-Momente

Wir picken für Euch fünf imposante Videospielmomente heraus, die der Serie das gewisse Etwas verleihen.



GC Soldatenlegende Solid Snake trifft auf Metal Gear Rex.

METAL GEAR REX ("MGS")

Es kommt, wie es kommen muss: Trotz aller Bemühungen muss Solid Snake am Ende von "Metal Gear Solid" den mächtigen 'Metal Gear Rex' bezwingen. Der Endboss wartet mit Raketenangriffen, Lasern sowie mächtigen Fußattacken auf und kann nur mit Hilfe des aufopferungsvollen Gray Fox besiegt werden.

PSYCHO MANTIS ("MGS")

Zwischenboss und Gedankenleser Psycho Mantis hält Euch mit so manchem Trick zum Narren: So schaltet er den TV-Kanal um, liest Eure Memory Card aus und kann jeden Angriff vorhersehen. Wie gut, dass es noch einen zweiten Controllerport gibt, der nicht immer seiner Kontrolle untersteht.

GC Psi-Spezialist Psycho Mantis

SNAKE & RAIDEN ("MGS 2")

Nackt, wehrlos und desillusioniert: Gegen Ende von "MGS 2" findet sich Raiden in einer aussichtslosen Lage, bevor er unerwartete Unterstützung durch Solid Snake bekommt. Seite an Seite bekämpft er Horden von Spezialeinheiten, bevor sich Raiden 'Metal Gear Ray' stellt.



PS2 Generationstreff: Snake und Raiden im gemeinsamen Kampf.

SHAGOHOD ("MGS 3")

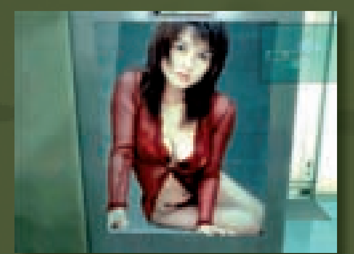
Nach dem Showdown mit Volgin folgt die Flucht vor dem Kampfpanzer Shagohod. Um das Ungetüm zu stoppen, ist ein ruhiges Sniper-Händchen gefragt – lasst eine Brücke mittels Sprengladungen einstürzen! Doch nur mit EVAs Ablenkung kann dem angeschlagenen Shagohod mittels Raketen der Garaus bereitet werden.

THE SORROW ("MGS 3")

Geistreicher Bosskampf im Totenreich: In einem Flusslauf kommt es zu einer erschreckenden Begegnung. Ihr trefft auf alle von Euch getöteten Gegner, die mit Jammern und Wehklagen Euer vormaliges Tun in Frage stellen. Um dem Tod und Sorrow von der Schippe zu springen, hilft nur noch die Wiederbelebungspille.

Solide Späßchen

Seit jeher begeistert die "Metal Gear"-Saga nicht nur mit großen Momenten. Aufmerksame Schleicher entdecken unzählige Anspielungen und Details, die für schallendes Gelächter sorgen. So versteckt sich Snake regelmäßig in den berühmt-berüchtigten Pappkartons, zu deren Produktionsweise Ihr Euch im ersten Teil ein ausführliches Codec-Referat anhören könnt. Darüber hinaus gibt es auf Spindtüren etliche Models zu entdecken. Noch besser: Diarrhoe-Opfer Johnny Sasakis erster Auftritt – der arme Tropf wird seiner Uniform beraubt und reckt bewusstlos sein verpixeltes Hinterteil in die Höhe. Während nur flinke Schleicher einen Blick auf Meryls Unterwäsche werfen ("MGS"), kamen alle Spieler in den Genuss, mit einem splitterfasernackten Raiden umherzusausen. Nehmt Euch die Zeit zu experimentieren – es lohnt sich!



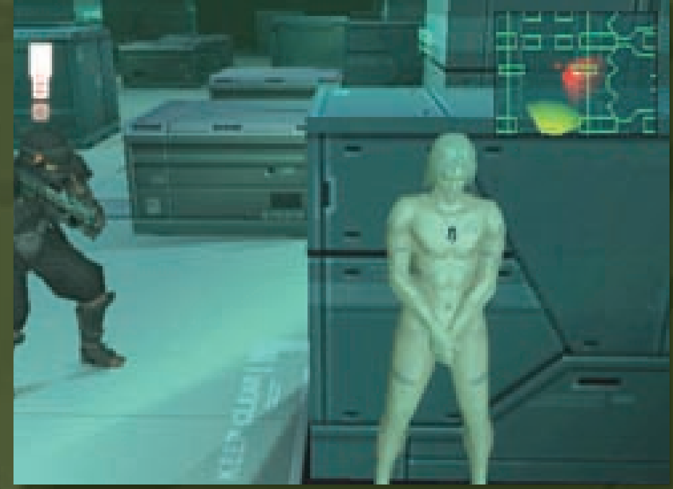
PS2 Scharf: So manche Spindtür wird von Pin-Up-Girls verziert. ("MGS 2")



PS2 Krieg der Kisten: In "MGS 3: Subsistence" beobachtet Snake seine getarnten Gegenspieler.



GC Wenn Johnny Sasaki nicht gerade seinen verpixelten Hintern in die Höhe reckt, rennt er meist eilig zur Toilette oder hütet Snakes Gefängniszelle.



PS2 Der aufmerksame Wachmann hat eine erschreckende Beobachtung gemacht: Kurz nach seiner Folterung flieht Raiden, wie Kojima ihn schuf.

E3 2007

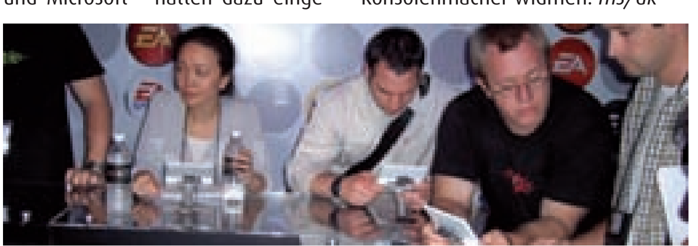


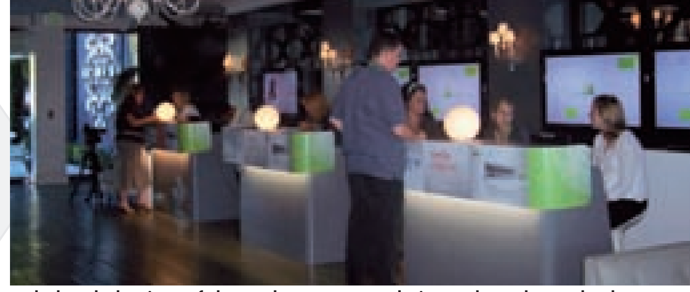
Die Electronic Entertainment Expo ist tot, es lebe der E3 Media & Business Summit. Alle Details zur neuen E3 – die Trends, die Spiele, die Entwickler.

Vor einem Jahr titelten die Spielegazetten: Bye-bye, E3. Jetzt wissen wir: Die E3 ist weiterhin die wichtigste Veranstaltung im Bereich der Videospiele. Kleiner ist sie, intimer, weniger laut und pompös – und dennoch waren alle namhaften Hersteller vor Ort. Wir gehen noch weiter: Zeitliche Verschiebung (Juli statt Mai) und örtliche Veränderung (Santa Monica statt Downtown L.A.) haben der Veranstaltung gut getan. Mussten sich Spielejournalisten in den letzten Jahren durch überfüllte Messehallen kämpfen, galt diesmal die Devise: Nur wer vom Veranstalter eingeladen wurde, erhielt Zutritt. Für unzählige Videospielfans, die über den Umweg 'Spiele-Fanseite im Internet' den Weg zu den E3s der letzten Jahre gefunden hatten, blieb die Messe 2007 geschlossen.

Als langjähriges Fachmagazin Eures Vertrauens waren wir natürlich vor Ort, sprachen mit den Spielemachern, nahmen die neuesten Titel unter die Lupe und besuchten unzählige Pressekonferenzen. Nicht nur die drei Großen – Sony, Nintendo und Microsoft – hatten dazu eingeladen, auch wichtige Publisher wie EA, Konami, Activision oder Ubisoft präsentierten Firmenphilosophie, Star-Entwickler und Games der kommenden Monate auf eigenen Shows. Branchenübergreifend war man sich einig: Qualitativ hochwertige Spiele reichen nicht aus, um das Medium Videospiel weiterzubringen, stattdessen sollen neue Ideen und Konzepte zusätzliche Kunden bescheren.

Abseits der Pressekonferenzen verlagerte sich das Geschehen in die klimatisierten Hotelsuiten der Strandpromenade von Santa Monica. Dort wurden Spieledesigner ausgequetscht und neue Games angezockt. Die einzig verbliebene 'Messehalle' war ein ausrangierter Flugzeughangar gut 20 Busminuten entfernt. Dort war jeder Hersteller mit einem kleinen, schmucklosen Stand vertreten – auf großen Flachbildschirmen bot man die neuesten Hits zum Probespiel feil. Unsere Spieleindrücke und weitere, brandaktuelle Infos findet Ihr in den einzelnen Previews, zunächst aber wollen wir uns den Pressekonferenzen der drei Konsolenmacher widmen. *ms/ak*


Mobile Müdigkeit: Die Handhelds DS und PSP standen selten im Vordergrund.


Nobel, nobel: Microsoft hatte das Luxus-Hotel Viceroy komplett gebucht.

TRENDS DER E3 2007

» **Casual Games:** Gehirn-Trainer, Benimm-Lehrer, Fitness-Coach – Spiele sollen in alle Bereiche des täglichen Lebens eindringen. Viele Firmen (allen voran Nintendo) setzen 2007 auf Zielgruppenerweiterung.

» **Shooter liegen im Trend:** Quasi als Gegenbewegung zu den Casual Games stehen mehr knallharte Schießereien als je zuvor in den Startlöchern, u.a. "Army of Two", "Killzone 2", "Call of Duty 4", "Stranglehold" oder "Black-Site: Area 51".

» **Gewalt ist cool:** Wenn Köpfe zerschossen, Gliedmaßen abgetrennt und Schultern ausgerenkt werden, glitzert es in den Augen mancher Entwickler – sie sind stolz auf ihre Brutalo-Spiele.

» **Triff die Entwickler:** Egal, ob Lead Designer, Community Manager, Studio-Boss oder KI-Programmierer – die Macher hinter den Spielen zocken ihre Produkte oftmals selbst vor.

» **Entspannte Atmosphäre:** Präsentationen finden in den Nobelhotels am herrlichen Sandstrand von Santa Monica statt. Zwischendurch werden leckere Häppchen gereicht oder stehen Shuttles für den Transfer zum nächsten Termin bereit.

» **Selbst anspielen:** Bei den Terminen spielen die Entwickler ihre Titel oftmals nur vor – selbst Antesten ist out. Vorbildliche Ausnahme: In der einzigen echten Messehalle, dem Barker Hangar, konnten wir fast alle wichtigen Games ausführlich Probe zocken.

» **Glamour & nacke Haut:** Keine prunkvollen Standaufbauten, keine pompösen Shows, keine leicht bekleideten Mädels – die E3 mutiert vom Messe-Spektakel zum Business-Meeting.

» **Weltpremieren:** Leider gab's in diesem Jahr kaum echte Neuvorstellungen; manch wichtiger Entwickler hatte nichts (Rare, Atari) oder nur wenig (Capcom, Square Enix) zu zeigen.

» **Lautstärke und Platzangst:** Die neue E3 schont Ohren und Nerven. Beschallung von allen Seiten und Feststecken im Gedränge der Menschenmassen gehören der Vergangenheit an.

» **Goodies abgreifen:** Wer Schlüsselbänder, Mützen und Shirts von seinen Lieblingsspielen sucht, für den ist die E3 2007 nicht mehr das gelobte Land.

Nintendo: Spiele für alle

Als Spielefan fühlte man sich ein bisschen verloren auf Nintendos Pressekonferenz. Nintendo-Amerika-Chef und Showman par excellence Reggie Fils-Aime führte gewohnt souverän und locker durch das Programm und präsentierte die überragenden Verkaufszahlen des Konzerns. Stolz, aber nicht überheblich erklärte er, Nintendo habe mit seinen innovativen Produkten einen wichtigen Schritt in Richtung Zielgruppenerweiterung getan – am Ziel sei man aber noch lange nicht. Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto blies in dasselbe Horn und präsentierte der Weltöffentlichkeit "Wii Fit" – ein Trainingsprogramm für die ganze Familie. Passend dazu reckte der stets freundliche Japaner Nintendos jüngste Hardware-Kreation empor: das 'Wii Balance Board' – perfekt abgestimmt auf "Wii Fit" und als Körperwaage, Liegestütz-Auflage oder Stepper vielseitig einsetzbar. Manchem Spielefan blutete das Herz – ist Miyamotos neues Baby doch für viele nicht mehr als ein Casual Game. Wir aber sagen: Denkt über "Wii Fit" hinaus. Mit diesem druckempfindlichen Brett könnten andere Genres ein völlig neues Spielerlebnis bieten. Was haltet Ihr von einem Wii-"1080°" mit diesem Board, Übersteigertricks im nächsten "FIFA" oder einem "Mario"-Jump'n'Run mit erstmals echten Renn- und Hüpfeinlagen. Vom überwältigenden Erfolg des DS beflügelt, kündigte Big N an, auch in Zukunft neue Bevölkerungsschichten ansprechen zu wollen; ein Beispiel dafür war der DS-Reaktionstest "Visual Training".

Ach ja, auch einige echte Spiele hatten sich in das Santa Monica Civic Auditorium verirrt: Beispielsweise "Resident Evil: The Umbrella Chronicles", das die Lightgun-ähnliche Zapper-Halterung für Remote und Nunchuk zum Verkaufsschlager machen soll. Oder das exklusive "Soul Calibur Legends", die DS-Schnetzelei "Ninja Gaiden: Dragon Sword" und der Sportspaß "Mario & Sonic at the Olympic Games". Nicht zu vergessen Nintendos eigene Hits, die bis Weihnachten erscheinen werden: "Super Mario Galaxy", "Metroid Prime 3: Corruption" und "Super Smash Bros. Brawl" – ein hochkarätiges, aber wenig überraschendes Line-up also. Moment, einen haben wir noch: "Mario Kart" geht auf dem Wii in die nächste Runde.

DS Schnelle Reflexe erwünscht: "Vision Training" für den DS.





Wii Technisch zwiespältig, spielerisch 1A: "Ghost Squad" setzt auf die Zapper-Erweiterung für Wii. Oben: Matthias prüft die Ergonomie der weißen Knarre.



Wii Passend zur Flitzerei "Mario Kart Wii" bringt Nintendo ein Lenkrad für die Remote.

MEDIA&BUSINESS SUMMIT



Microsoft: die Peter-Moore-Show

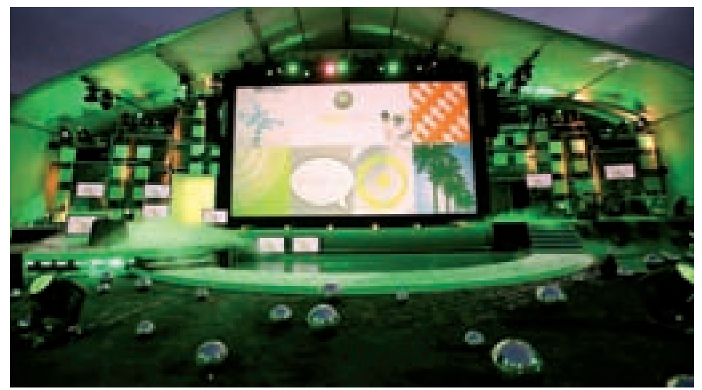
Inszenatorisch macht Microsoft niemand etwas vor: Pünktlich zum kalifornischen Sonnenuntergang ließ man das versammelte Fachpublikum in einem Freilichttheater Platz nehmen und brachte es mittels eines live eingespielten "Halo"-Stückes gleich gehörig in Wallung. Auch als Microsoft-Vizepräsident Peter Moore anschließend die Bühne betrat, ging es musikalisch weiter: Während sich einige Harmonix-Mitarbeiter ("Guitar Hero I & II") hinter Mikrofon und Schlagzeug klemmten, jammte der souveräne Moderator mit einer Plastik-Klampfe zu "Rock Band".

Dann gab's eine der wenigen Überraschungen des Abends: Mit "Viva Piñata: Party Animals" bekommen die süßen Pappmaché-Figuren ihre eigene Minispielsammlung spendiert (deren Entwicklung allerdings nicht Rare übernimmt). Apropos Rare: Von den ehemaligen Nintendo-Entwicklern gab's auf der Messe kein einziges Spiel zu entdecken. Wahrscheinlich deshalb, weil es ausschließlich Titel zu sehen gab, die (zumindest in den Staaten) noch dieses Jahr erscheinen. Dafür enthüllte Microsoft einen neuen Controller, der stark an den der "Buzz"-Reihe angelehnt ist – das beiliegende "Scene It?" soll für rauchende Köpfe sorgen. Pompöse Trailer zu "Mass Effect" und "Lost Odyssey" ließen Rollenspielfans das Wasser im Mund zusammenlaufen. Gruselfans freuten sich hingegen über ein neues Filmchen zu "Resident Evil 5". "Assassin's Creed" ließ Microsoft von Ubisoft-Produzentin Jade Raymond live präsentieren. Heimliches Highlight der Show war jedoch der atmosphärische Shooter "Call of Duty 4". Ausklingen ließ Peter Moore den Abend mit der Ankündigung einer Xbox 360 im "Halo 3"-Look und einem extralangen Trailer zu selbigem Spiel. Übrigens: Wenige Tage nach der E3 gab Moore seinen Wechsel von Microsoft zu EA bekannt. Dort wird er als Chef der EA-Sports-Division fungieren. Mach's gut, Peter!





360 Hat da jemand "Buzz" gesagt? Das Film-Quiz "Scene It?" mit Controllern.

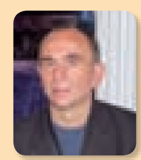


Riesenleinwand und fetter Surround-Sound sorgten für Stimmung.



Gab sein Abschiedskonzert: Peter Moore an der "Rock Star"-Gitarre.

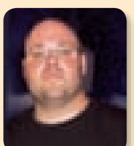
MEINUNGEN ZUR NEUEN E3



Peter Molyneux

"Endlich wirken die Journalisten nicht mehr wie Zombies, da sie auch mal an die Sonne kommen. Allerdings scheinen sie auch gestresster zu sein, weil sie unter Termindruck ständig zwischen den Hotels pendeln müssen. Für mich persönlich hat sich mit der neuen E3 aber nichts verändert."

Chef der Lionhead Studios (u.a. "Fable 2")



Chris Ferriera

"Als Entwickler begrüße ich die neue Form der E3 – jetzt kann ich endlich mal meine Stimme schonen. Vom Rest der Messe habe ich allerdings noch gar nichts gesehen."

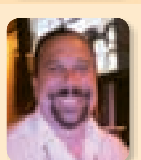
Lead Game Designer von "Army of Two"



Greg Zeschuk

"Mir gefällt die E3 in ihrer jetzigen Form sehr gut. Sie ist ein angenehmer Ausgleich zu den ständigen, viel stressigeren Business-Meetings."

Chef von Bioware (u.a. "Mass Effect")



Jeff Morris

"Ich hatte befürchtet, dass die Game Developer Conference zu einer Art E3 verkommt. Jetzt ist es umgekehrt: Die E3 ist wie die GDC geworden – viel ruhiger und angenehmer. Außerdem bin ich in Santa Monica aufgewachsen und fühle mich hier sehr wohl."

Producer von "Unreal Tournament 3"



Stéphane Assadourian

"Mir hat die alte E3 immer gut gefallen und für das Publikum war sie wohl auch interessanter. In der jetzigen Form habe ich aber andererseits mehr Zeit für die Leute, die sich wirklich für unsere Spiele interessieren."

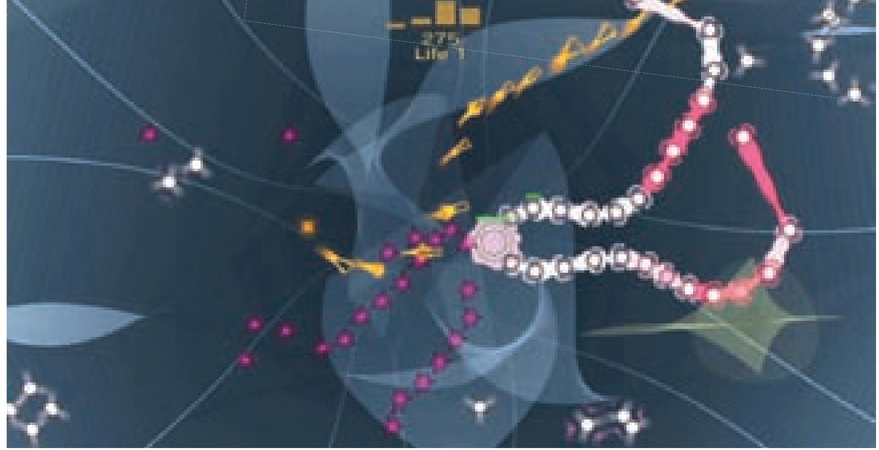
Lead AI Programmer von "Assassin's Creed"

Sony: viel Spiel, wenig Neues

Sony agierte taktisch klug: Nicht der reservierte Sony-Obere Kaz Hirai oder Software-Chef Phil Harrison eröffneten die Konferenz, sondern der sympathische Jack Tretton, Boss von Sony Computer Entertainment America. Nachdem er mehrmals seine Nervosität bekundet hatte, nannte er die Erhöhung der installierten Hardware-Basis als Hauptziel des Unternehmens. Pfiffig war auch die Einbindung von Sonys "Home"-Plattform in die Pressekonferenz. Im einen Moment verschwand der echte Jack von der Bühne, im nächsten setzte sein virtuelles Pendant die Moderation fort. Dort traf er das künstliche Abbild von Kaz Hirai; wenige Sekunden später stand dieser in Fleisch und Blut auf der Bühne, um die neue PSP vorzustellen. Die ist leichter, stromsparender, dünner und erstmals in Silber erhältlich. Der Clou: Dank Video-Ausgang dürft Ihr kommende PSP-Hits auch auf der Glotze zocken. Die PS3-Preissenkung von 599 Dollar auf 499 Dollar für die 60GB-Variante muss inzwischen relativiert werden. Zum einen bleiben in Europa die 599 Euro bestehen ("Resistance: Fall of Man", "MotorStorm" und zweiter Controller inklusive), zum anderen werden in den USA nur die Restbestände der 60GB-Version verkauft – die neue 80GB-PS3 kostet weiterhin stolze 599 Dollar. Nach so vielen Zahlen durften endlich die Spiele ran: Die "Sly Raccoon"-Macher Sucker Punch kündigten die Superhelden-Action "inFamous" an, Most-Wanted-Titel wie "Gran Turismo 5 Prologue" und "Metal Gear Solid 4" waren in Trailern zu sehen, "Killzone 2" wurde live vorgespielt.

Wie eingangs erwähnt, ist unser Messefazit positiv: Zusätzliche Weltpremieren hätten der E3 gut getan, die Umorientierung vom Show-Event zum Spiele-Gipfel für die Fachpresse könnte aber das Modell der Zukunft sein.





PS3 Das PlayStation-Network-Spiel "Everyday Shooter" setzt auf abstrakte Optik und rockige Sounds.

PS3 Die von "Second Life" inspirierte Online-Welt "PlayStation Home" soll Treffpunkt der PS3-Zocker werden: kennenlernen chatten, Filme gucken, Musik hören und Zocksessions planen.

INHALT



Killzone 2

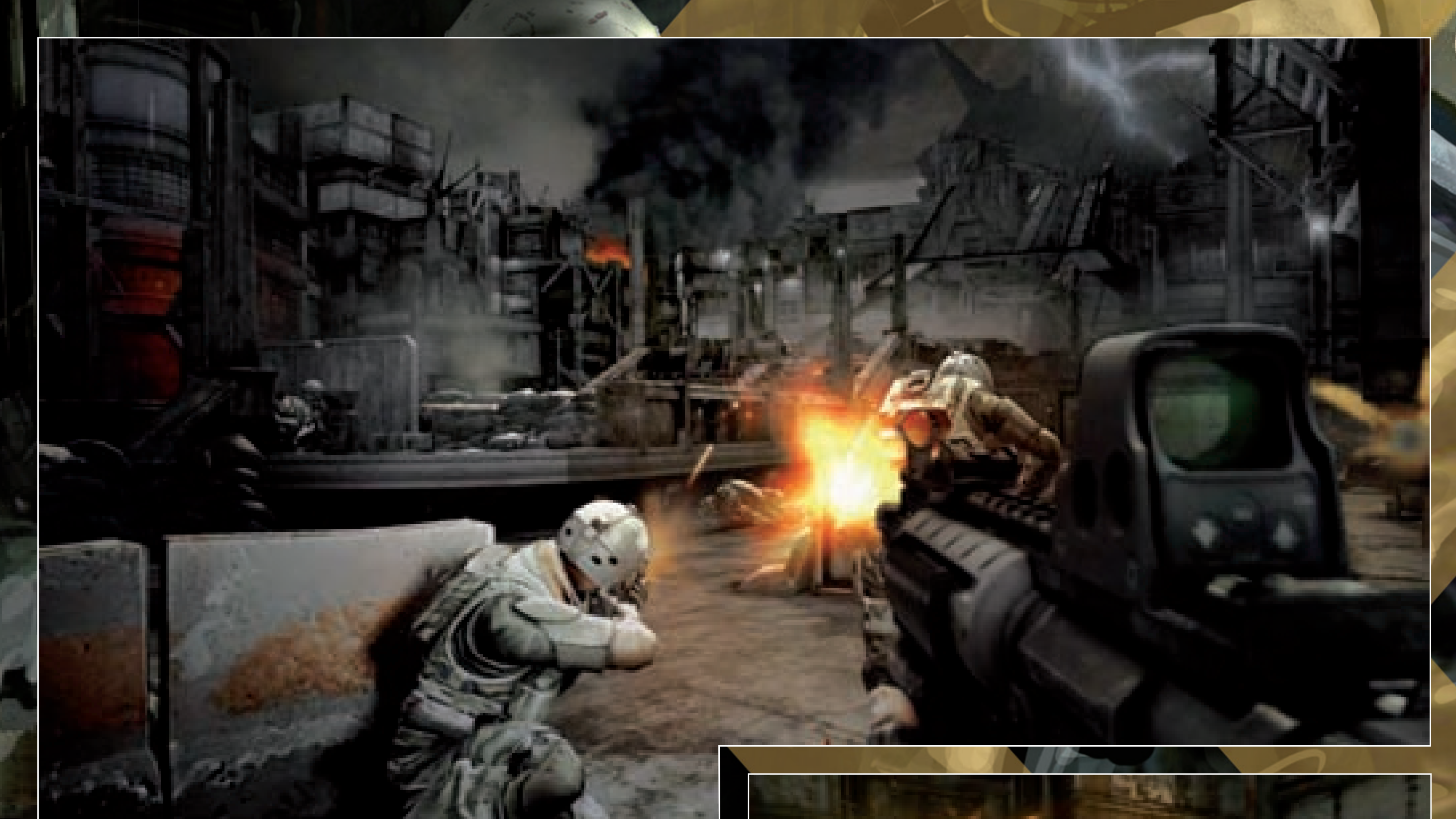
PS3 Die Licht- und Schattenspiele, die Euer Mündungsfeuer auf die Wände zeichnet, sind sehr beeindruckend.

PS3 Panik pur: Der Detailgrad der Gesichter kann mit jedem anderen Next-Gen-Spiel konkurrieren.

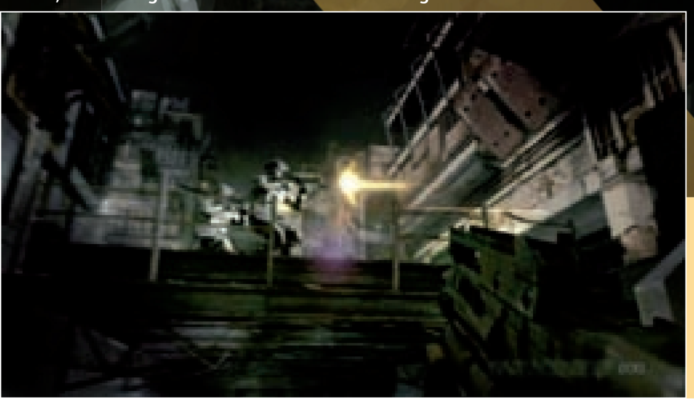
Die Xbox 360 will Sony killen, "Killzone 2" will das verhindern! Alle Infos zu DEM Ego-Shooter für die PS3.

Der Zeitpunkt: Mittwoch, 11. Juli 2007, 22:00 Uhr. Der Ort: das japanische Nobelrestaurant Sushi Roku an der Strandpromenade von Santa Monica. Der Grund: "Killzone 2". Während das Gros der Spielejournalisten wenige hundert Meter entfernt das Line-up des Xbox-360-Herstellers Microsoft bestaunt, haben wir Zugang zur 'Gegenveranstaltung' erhalten. Hier tritt sich die Sony-Prominenz beinahe auf die Füße: Phil Harrison, der Software-Chef, bittet einen ebenso breitschultrigen wie grimmigen Anzugträger zu sich heran. Wenige Augenblick später werden wir freundlich aus dem Präsentationsraum hinausbegleitet – wir hätten eigentlich noch gar nicht hier drin sein dürfen. Etwas enttäuscht nehmen wir an der Bar Platz – keine zwei Meter entfernt fragt Kaz Hirai, Präsident von Sony Computer Entertainment, eine Landsfrau nach den Ankündigungen auf der gerade zu Ende gegangenen Microsoft-Pressekonferenz... und stellt erleichtert fest, dass es dort keine böse Überraschung gab. Dann geht alles ganz schnell: "Wir freuen uns, Sie hier alle begrüßen zu dürfen. In wenigen Momenten beginnt die Präsentation von "Killzone 2". Wir wünschen viel Vergnügen". Das Vergnügen ist ganz unsererseits, geht uns durch den Kopf, als wir im hauseigenen Kino Platz nehmen. Ohne große Worte wird die Leinwand schwarz und die Hölle bricht über uns herein.

Blitze zucken zwischen dunklen Wolkentürmen, Donner grollt, Flak-Salven rattern in den Himmel. In diesem Inferno nähert sich ein Landungsschiff voller Soldaten mehr trudelnd als fliegend dem Boden – das erinnert doch stark an das Render-video von 2005. Etwas aber ist anders – als die Kamera näher an die Kämpfer heranrückt, wird erkennbar: Hier handelt es sich um Echtzeitgrafik, nur eben um eine verflucht gute Echtzeitgrafik. Die Gesichter sind sehr detailliert, spiegeln die pure Angst wider; Angst vor dem, was sie dort unten erwartet. Ein Rütteln, ohrenbetäubender Lärm, aufgewirbelter Staub – gelandet. Spätestens jetzt wird dem letzten Zweifler klar: Das ist Spielgrafik. Denn die Anfangssequenz geht nahtlos in die Action über, die uns ein "Killzone 2"-Entwickler live vorspielt. Bewaffnet mit einem Sixaxis-Controller, dem digitalen Inferno ins Antlitz blickend.



PS3 Es ist einiges los: Teamkollegen feuern aus der Deckung, die eigene Knarre rattert, im Hintergrund schmückt Rauch das riesige Schlachtfeld.

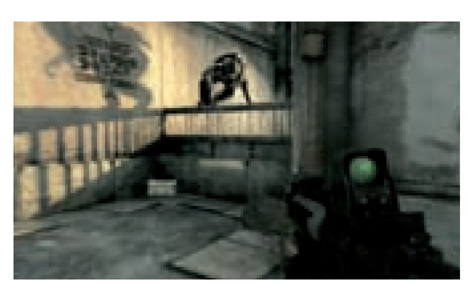


PS3 Manch bleihaltige Auseinandersetzung könnt Ihr gemütlich aus der Ferne begutachten – Eure Kollegen gehen forsch zur Sache.

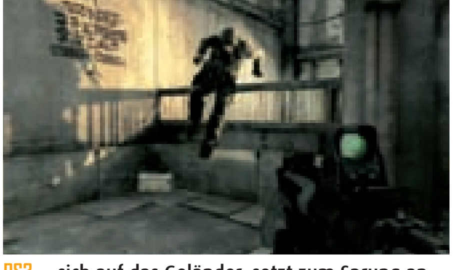
PS3 Feuertanz: Noch während die Funken der letzten Explosion in der Luft schweben, gebt Ihr einem Helghast-Schergen den Rest.

Nach wenigen Schritten wird klar: Die holländischen Guerilla-Studios haben ihre Hausaufgaben gemacht, "Killzone 2" spielt in der obersten Liga mit. Kann es sich aber mit dem indizierten Xbox-360-Grafikmonster aus dem Hause Epic messen? Die Antwort fällt leicht: Jein. Die Vorzeigedisziplin der Konkurrenz sind die Texturen. Deren Niveau erreicht "Killzone 2" ganz klar nicht, ein bisschen matschig wirkt so manche Leveltapete. In zwei anderen Disziplinen aber hat der PS3-Shooter die Nase vorn: Zum einen ist die Beleuchtung von "Killzone 2" schlicht fantastisch, aber leider nur schwer in Worte zu fassen. Macht Euch am besten mittels unserer DVD ein Bild davon. Der zweite Hingucker sind die famosen Animationen: Eure Teamkollegen flanken lebensecht über Zäune, ducken sich geschickt unter Explosionen und Schusssalven hinweg. Noch besser die Sterbeanimationen der fiesen Helghast: Die Kugeln zeigen Wirkung, werfen die Feinde zurück, lassen sie straucheln, stürzen und dann erst sterben. Laut Entwickler Guerilla soll die Wirkung der Geschosse je nach getroffenem Körperteil und benutzter Waffe variieren – makaber vielleicht, technisch aber sehr beeindruckend. Doch zurück aufs Schlachtfeld: Nach der Landung bahnt sich der Spieler seinen Weg durch das Chaos. Rechts ein sterbender Kollege, links einer, der in Flammen steht. Krieg. Einige Salven (und akribische Nachladeanimationen) später ein kurzer Moment der Ruhe: Hinter einem zerborstenen Mauerstück geht Euer Alter Ego in Deckung und nimmt Anweisungen entgegen – eine Tür soll gesprengt werden. Durch den Kugelhagel hetzen, die Sprengladung platzieren – lediglich die dämlichen Teamkollegen scheint das nicht zu beeindrucken, sie bleiben todesmutig im Explosionsradius stehen. Weiter geht's durch schummrig beleuchtete Hinterhöfe und Gassen,

»Eure Kugeln werfen die Feinde zurück, lassen sie straucheln, stürzen und dann erst sterben.«



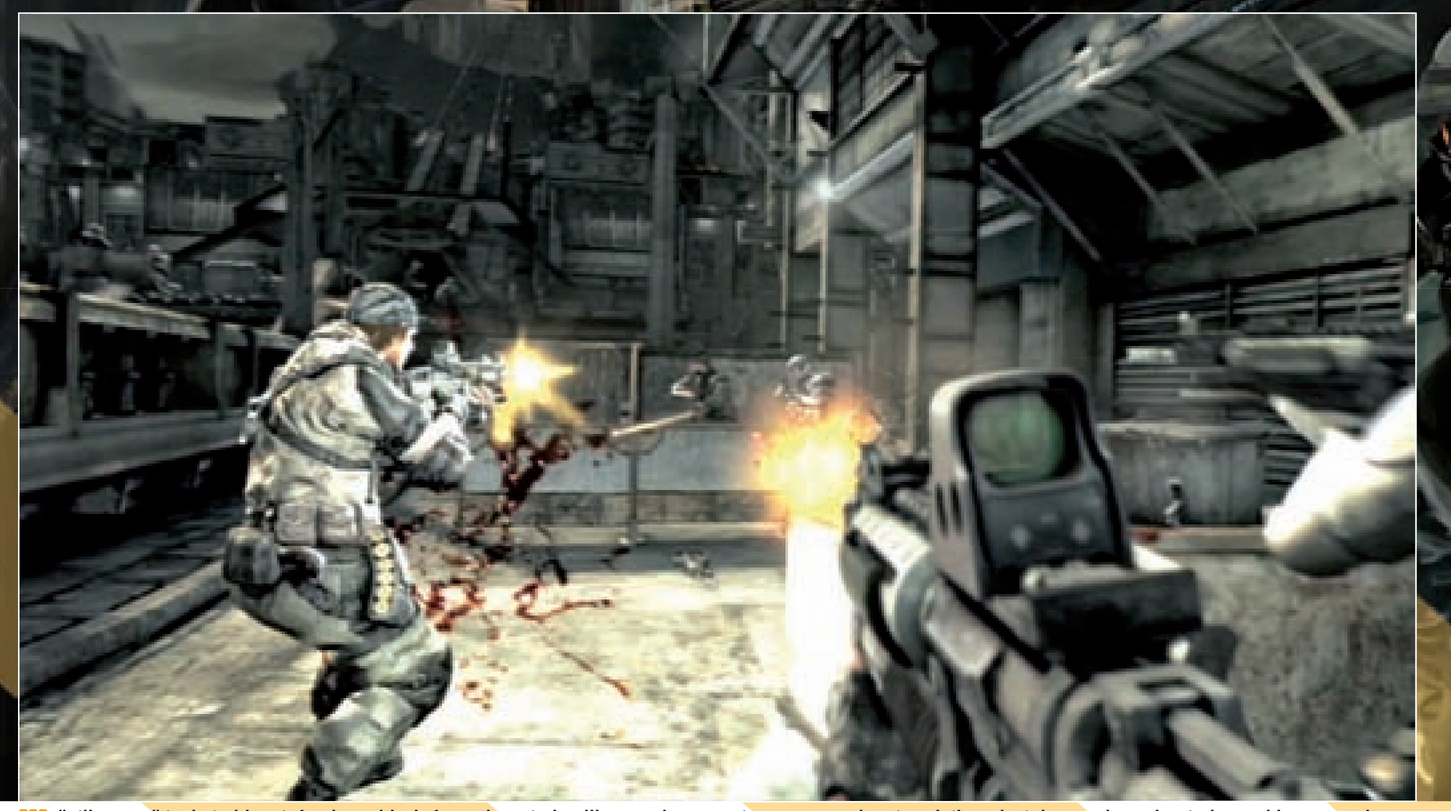
PS3 Einer der Hingucker der gut 20-minütigen "Killzone 2"-Demo: Ein Helghast-Soldat stützt...



PS3 ...sich auf das Geländer, setzt zum Sprung an, hüpft herab und landet anschließend mit...



PS3 ...einem sanften Abfedern. Ach ja: Das war übrigens sein letzter Auftritt.



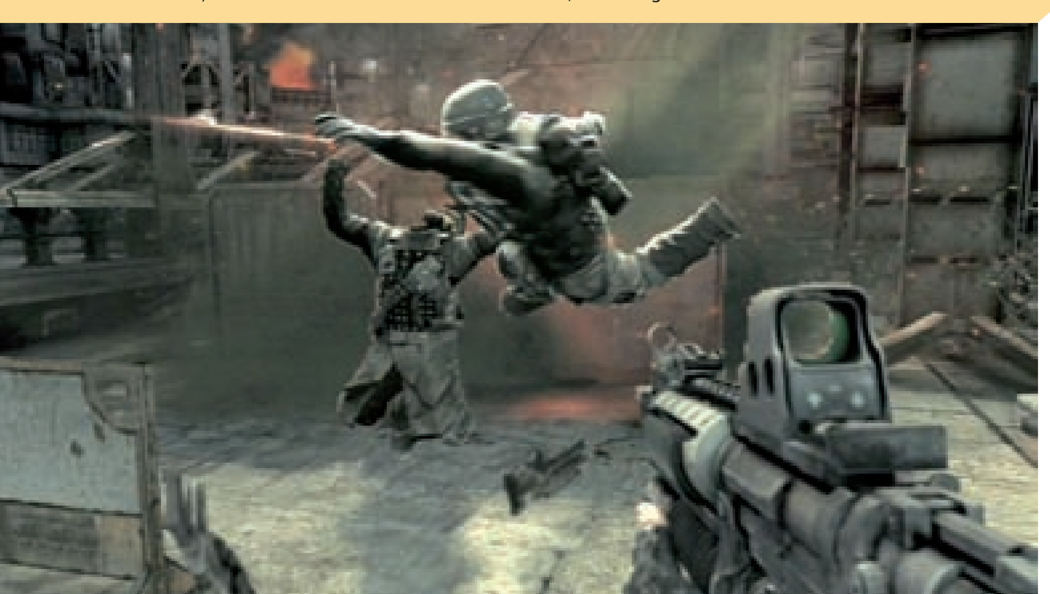
PS3 "Killzone 2" ist kein bluttriefendes Schlachtfest, aber ein knallharter Shooter: Die Gegner zucken im Bleihagel, sinken verletzt darnieder und lassen auch den ein oder anderen Liter Blut – ein Indizierungskandidat ist die Guerilla-Ballerei aber nicht.

jetzt ist nur noch ein Teamkollege dabei – vorhin waren es mindestens fünf. Einige aus Lust und Laune abgefeuerte Schüsse zerfetzen die Plastiklehne eines ausrangierten Bürostuhls; ein kleines, aber feines Detail am Rande. Der Schleichweg durch die Gassen hat sich gelohnt, der Feind ist überrascht und bezahlt mit dem Leben – erwähnten wir bereits die zahlreichen unterschiedlichen Sterbeanimationen? Wenn Nachschub anrückt, schnell in Deckung gehen; auf Knopfdruck feuert der holländische Entwickler blind über die Deckung – das kennen wir bereits aus besagtem Xbox-360-Knüller. Um den anschließenden Mini-Boss ins Jenseits zu befördern, braucht es aber mehr: Umkreist den Fleischberg und guckt seine verwundbare Stelle aus – ohne in die Schusslinie der fetten Chaingun zu geraten.

Während wir weiterhetzen, verzeihen wir manch verwaschene Textur, sehen über den ein oder anderen Clipping-Fehler mit den Kollegen hinweg und glauben den Entwicklern, dass die noch vorhandenen Ladepausen im fertigen Spiel dank Streaming der Vergangenheit angehören. Eure Jungs agieren übrigens selbstständig – wie schon kürzlich in "Haze" gesehen, fehlt ein Befehlsinterface.

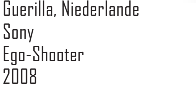
In einem der oberen Stockwerke angekommen, verdeutlicht ein Blick zurück über die Schulter, wie ausgefeilt, wie weitläufig, wie verwinkelt dieser urbane Kriegsschauplatz ist. Dann macht eine kurze Cutscene auf das Ziel des Levels aufmerksam – gigantische Kanonen, die Eure Landungsschiffe im Visier haben, sollen zerstört werden. Mit dem Raketenwerfer kämpft sich Euer Söldner schneller voran: Gegner fliegen wie Puppen durch die Luft oder stürzen lebensecht über Geländer, Sandsackbarrieren lösen sich in Staub auf. Die Explosionen der Raketen sind zwar schick, müssen aber hinter den "Lost Planet"-Rauchschwaden zurückstehen – dafür tanzen in "Killzone 2" schon mal Funken in der Luft.

Mittlerweile ist uns bereits der dritte oder vierte unterschiedliche Helghast-Soldat begegnet, das ist schon fast beängstigend im Vergleich zur Schurken-Monotonie des ersten Teils. Da die Burschen richtig viel einstecken können, ist Euer digitaler Exitus bisweilen sehr nah – dann verblassen die Farben und die sonst so bombastische 7.1-Kanal-Soundkulisse dringt nur noch gedämpft an Euer Ohr. Doch das Ziel ist nah: Schnell einen Schalter aktiviert und das gegen den düsteren Himmel gerichtete Geschütz gibt sein verletzliches Innenleben preis. Ein MG-Magazin später ist die Kanone Geschichte, die Leinwand von einer fetten Explosion erfüllt und die verdammt eindrucksvolle "Killzone 2"-Demo leider schon zu Ende. *ms*



PS3 Helghast-Flugshow: Werft Ihr eine Granate knapp hinter Eure Gegner, haben diese schon verloren. Die Metalleier explodieren verdammt schnell und lassen kaum Zeit für einen lebensrettenden Sprint.

INFOS



System	PS3
Entwickler	Guerilla, Niederlande
Hersteller	Sony
Genre	Ego-Shooter
Termin	2008

KILLZONE 2

Das gefällt uns:
- » geniale Beleuchtung
- » lebensechte Animationen
- » auf dem Schlachtfeld war buchstäblich die Hölle los
- » bombastische Soundkulisse
- » martialische Knarren

Daran muss gearbeitet werden:
- » manche Matsch-Textur
- » häufige Nachlade-Pausen innerhalb eines Levels

Knallhartes Action-Fest – technisch voll auf der Höhe der Zeit: ein ernsthafter Anwärter auf den systemübergreifenden Ego-Shooter-Thron.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

IMPOSSIBLE MISSION™

DER KLASSIKER IST ZURÜCK









C:/ Alleine als Agent im Hauptquartier des Feindes. Aber es ist eine Falle. In einem Labyrinth aus Gängen und Fahrstühlen. Nur 8:00 Stunden um alle versteckten Puzzleteile in den von Hinterhalten und Wachrobotern beschützten Räumen der unterirdischen Basis zu finden. Nur 8:00 Stunden, um alle Rätsel zu lösen. Nur 8:00 Stunden, um zu entkommen und zu überleben. Stell Dich der Herausforderung_



NINTENDO DS lite





PSP

EPYX™

SYSTEM·3

Gran Turismo 5 Prologue

Da "Gran Turismo 5" auf sich warten lässt, vertröstet Sony PS3-Rennfans mit einer Vorab-Version der kommenden Raserperle.



PS3 Schon lange angekündigt und dennoch immer wieder imposant sind die akkurat umgesetzten Wagenmodelle der Scuderia Ferrari.

PS3 Wow! Im Innenraum geht's ebenso detailverliebt zu. Selbst kleinste Bedienelemente oder Lüftungsschlitze sind erkennbar.

Geschichte wiederholt sich: Nachdem bereits die vierte "GT"-Episode unter unendlichen Verspätungen litt, müssen Autofans wieder darben. "Gran Turismo"-Vater Kazunori Yamauchi kündigte an, dass Teil 5 frühestens 2008 erscheint. Als Entschädigung servierte Sony auf der diesjährigen E3 (wie schon bei "GT 4") einen "Prologue" für Episode Fünf. Zumindest japanische Vierrad-Fans dürfen sich auf einen Release im Oktober freuen, wir hoffen auf eine deutsche Veröffentlichung zu Weihnachten.

Leider geizte Sony mit Infos zur kommenden Rennhoffnung, doch eines ist klar: Die Fahrzeugmodelle beschränken sich nicht nur auf ein detailliertes Äußeres. Da einige Ferrari-Modelle oder auch ein Audi Le Mans eine Motorhaube aus Glas besitzen, darf ein ausmodellierter Motor nicht fehlen. Die schönste Überraschung wartet aber im Wageninneren, denn jeder Bolide ist mit einem originalgetreuen Cockpit ausgestattet – ähnlich wie in "Project Gotham Racing 3".

»Jeder Bolide ist mit einem originalgetreuen Cockpit ausgestattet.«

Kombiniert mit einer hochgradig realistischen Beleuchtung samt feinen Blooming-Effekten entsteht ein Abbild, wie es der echten Rennwelt kaum näher sein kann – endlich in High-Definition-Auflösung. Im Trailer drang außerdem ein satter Motorensound ins Ohr, der so manch eintöniges Staubsaugergedröhne der Vorgänger vergessen macht. Neben zahlreichen Automodellen ist auch eine Physik-Engine in Arbeit, die einen gesteigerten Realismusgrad ermöglicht. Ein Schadensmodell dagegen sei noch Zukunftsmusik und weiterhin als Download geplant.

Spielmodi wurden leider nicht bekannt. Doch wie schon in "GT 4 Prologue" sind neben obligatorischen Rennmodi vielfältige Kurzprüfungen innerhalb einer Rennfahrschule sehr wahrscheinlich. In welcher Form "Prologue" erscheint, ist ebenso unklar: Neben dem verpackten Vollpreisspiel ist auch ein kostenpflichtiger Download über das PlayStation Network möglich. Wir halten Euch auf dem Laufenden! *ts*



PS3 So muss ein Fahrerfeld aussehen: Bis zu 16 Boliden gleichzeitig konnten wir auf der Piste zählen.




PS3 Bisher wurde nur der Suzuka Circuit gezeigt, auf dem Ihr auch zu Ferrari-Cups antretet.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Polyphony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	4. Quartal

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Der Vorgeschmack auf das kommende Mammut-Rennspektakel macht Lust aufs Rasen am Limit und fasziniert mit feinster Rennoptik.



POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Project Gotham Racing 4

360 Nur nicht übermütig werden: Bei Remplern haben Biker aufgrund geringerer Masse das Nachsehen.

Überraschung bei Microsofts Vorzeige-Rennspiel: Diesmal flitzt Ihr auch mit Motorrädern durch Metropolen.





360 Zwei mal zwei gegen vier: Ob Ihr mit Motorrädern oder flotten Sportwagen durch das nasse London flitzt, bleibt Euch überlassen.

Bizarre Creations war seit Teil 3 nicht untätig und verpasst der Rennserie eine radikale Modellpflege: Neben den gewohnten Nobelkarossen (etwa 95 stehen zur Wahl) gebt Ihr nun auch mit rund 25 Motorrädern Vollgas. Die bringen nicht nur eine dynamische Cockpit-Perspektive und ein ganz eigenes Fahrverhalten mit sich, sondern sammeln die bekannten Kudos-Stilpunkte auf andere Art und Weise: Statt eleganter Drifts stehen bei den Bikes Stunts wie Wheelies, Stoppies oder akrobatische Bewegungen an erster Stelle. Wir durften ein paar Proberunden drehen und sind positiv überrascht: Die Steuerung funktioniert gut, und trotz Simulationsansätzen steht der Spaß im Vordergrund – Sturzorgien müsst Ihr nicht befürchten. Wer lieber hinter einem Lenkrad sitzen will, kann aufatmen: Die Karriere wird auch diesmal so gestaltet, dass Ihr nur die Vehikel zu fahren braucht, die Ihr wünscht.

Die bekannten Schauplätze des Vorgängers sind wieder dabei, dazu gesellen sich mindestens vier weitere Metropolen: St. Petersburg, Quebec, Macau und Shanghai erweitern das Spektrum, gerüchteweise soll auch die Michelin-Teststrecke dabei sein. Die beiden asiatischen Schauplätze durften wir begutachten und uns zugleich davon überzeugen, wie die ebenfalls ihre Premiere feiernden wechselnden Wetterbedingungen wirken. So kann während eines Rennens schon mal ein Regenguss niedergehen oder Schneefall einsetzen. In der vorgeführten Fassung fiel dies teils eindrucksvoll (Wassertropfen auf der Scheibe perlen realistisch ab), teils noch nicht sonderlich ausgereift aus. Doch angesichts früherer Erfahrungen – Teil 3 wirkte wenige Wochen vor Veröffentlichung noch viel furchterregender – sind wir optimistisch, dass die Grafik am Ende überzeugen wird.

»Statt eleganter Drifts sind bei den Bikes Stunts wie Wheelies oder Stoppies Pflicht.«

Größer ist noch unsere Skepsis, wie gut Autos und Motorräder in einem gemeinsamen Rennen wirklich funktionieren. Aber auch hier setzen wir auf die Erfahrung von Bizarre Creations, die in Sachen Rennspiele noch keinen Flop produziert haben. Eins steht so oder so fest: Interessant wird "Project Gotham 4" auf jeden Fall. *us*

INFOS

System	360
Entwickler	Bizarre Creations, England
Hersteller	Microsoft
Genre	Rennspiel
Termin	September

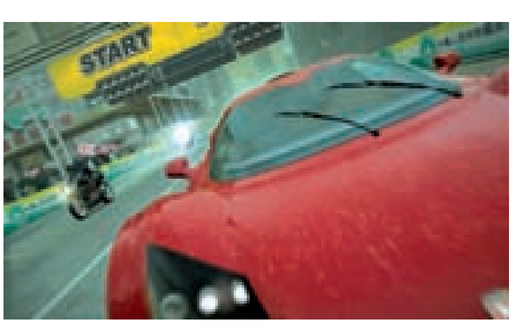
PROJECT GOTHAM RACING 4

Das gefällt uns:
- » große Stadtauswahl mit schicken neuen Schauplätzen
- » wechselnde Wetterbedingungen sind eine tolle Idee
- » Motorräder mit eigenen Kudos-Stunts

Daran muss gearbeitet werden:
- » zwischen Bikes und Autos darf kein Ungleichgewicht herrschen

Rundum aufgebohrte Edelraserei mit noch mehr Schauplätzen und jetzt auch Zweirädern, die sowohl neue Chancen als auch Risiken bergen.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



360 Besonders viel Augenmerk wird auf Grafikdetails wie die herabprasselnden Regentropfen gelegt.



360 Die asiatische Küstenstadt Macau hat ein ganz anderes Flair als etwa das High-Tech-Zentrum Tokio.

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

Halo 3

Bungie lässt die Hosen runter: So spielt sich die Einzelspieler-Kampagne des heiß ersehnten Ego-Shooters.

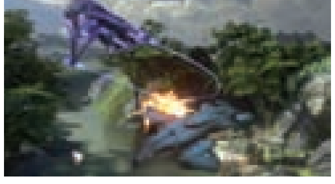
Endlich bekommen wir zu sehen, worauf wir seit Jahren warten, genauer gesagt seit dem überhasteten Ende von "Halo 2". Das Geheimnis lüftet sich, der Helm des Master Chief klappt hoch, rot-braunes Barthaar kommt zum Vorschein: Der Master Chief ist... Chuck Norris. Der Mann, der bei Praktiker 20% Rabatt erhält – auch auf Tiernahrung. Wir hätten es wissen müssen!

Schluss mit dem Quatsch! Wie der "Halo"-Held ohne Rüstung aussieht, werden wir wohl nie erfahren, was uns in seinem dritten Abenteuer erwartet, ist seit der E3 aber kein Geheimnis mehr. Live und ohne doppelten Boden wurde der erste Level des Xbox-360-Shooters vorgespielt.

360 Die Gegner in "Halo 3" sind wahrlich nicht doof: Sie traktieren Euch mit Plasmagranaten und setzen die neue Schildblase geschickt für ihre Zwecke ein – dann ist die dickste Wumme nutzlos.

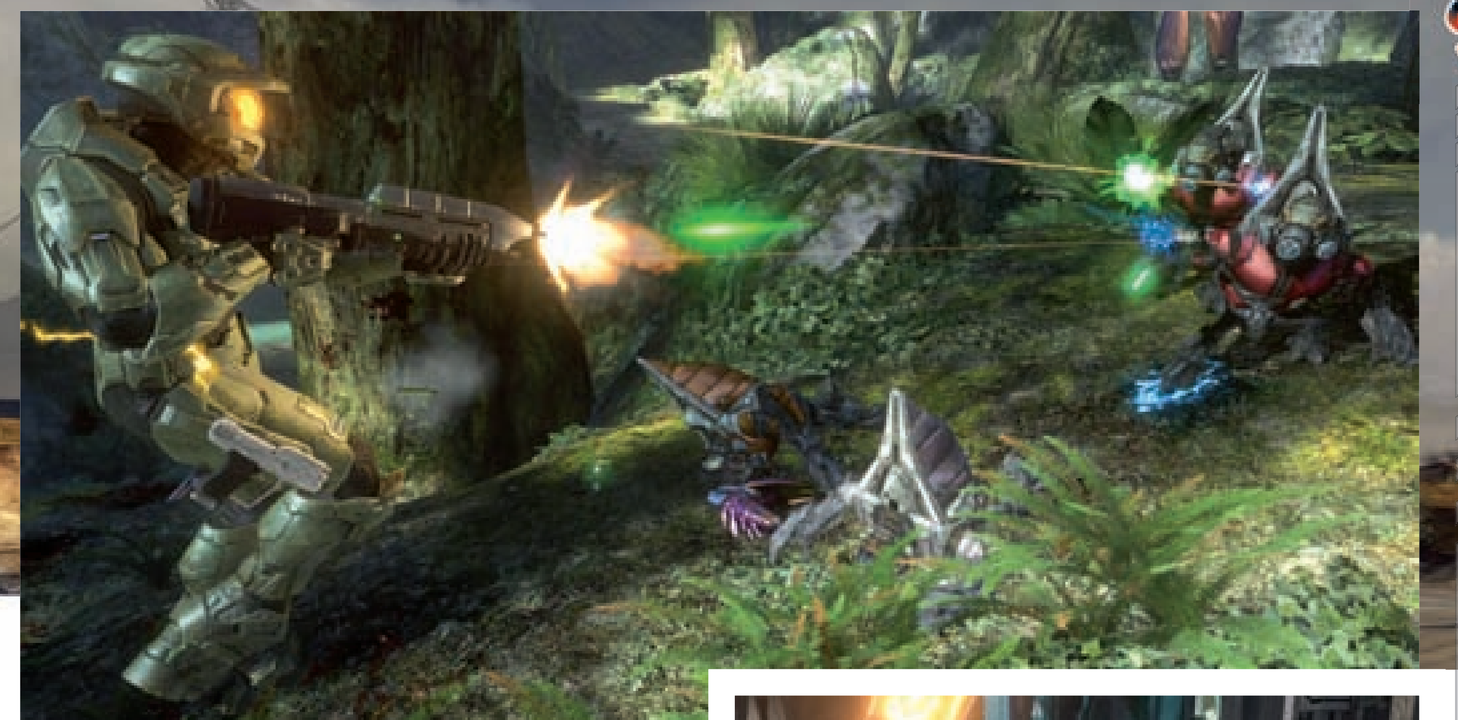
Durch die Augen des Master Chief blicken wir auf einen wuchernden Dschungel, hier plätschert ein Flüsschen über moosige Felsen, dort wiegen sich Farne, Lianen und Blätter im Wind. Wir sind beruhigt: "Halo 3" sieht jetzt richtig gut aus, glänzt mit vielen Details und muss sich hinter den meisten anderen Shootern nicht verstecken. Die spöttische Bezeichnung '"Halo 2" in HD' trifft nun nicht mehr zu. Den Chief kümmert das nicht, er schleicht durch den atmosphärischen Urwald, nähert sich einem Covenant-Wachposten und schickt ihn mit einem Kolbenschlag ins Jenseits – noch bevor der quietschen kann. Dem nächsten Alienrabauken gelingt es jedoch, Alarm zu schlagen. Jetzt hat Euer Alter Ego Probleme: Von allen Seiten nähern sich größere Brocken – so, als ob sie geradewegs auf den Bäumen wachsen würden. Nun gilt es, Deckung zu suchen, Granaten zu werfen, dem ramponierten Schild Zeit zum Erholen zu geben und draufzuhalten. Buntes Alienblut spritzt. Dann, als der leblose Körper physikalisch korrekt in einen Tümpel voller Algen plumpst, einige schicke Wassereffekte. Noch fettere Brocken rücken an: Brute-Einheiten mit goldenen Rüstungen und verdammt schlechter Laune.

Noch fehlte in der gezeigten Version der epische Hintergrundsound,



360 Die Schiffe sehen leider ziemlich unspektakulär aus.

MEDIA & BUSINESS SUMMIT



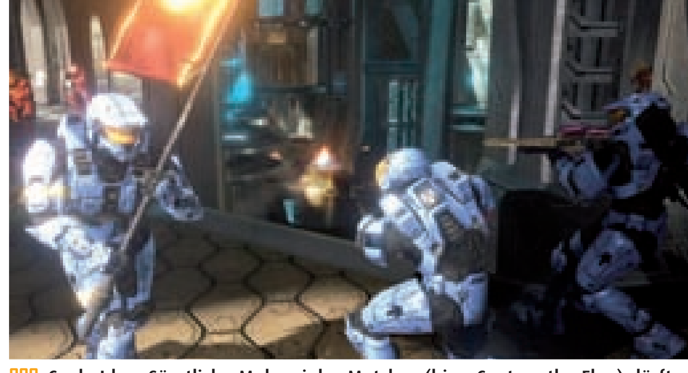
360 Wenn dem Master Chief die Laserschüsse nur so um die Ohren pfeifen, fühlt er sich wohl. Seine eindeutige Antwort: eine schmackhafte MG-Salve.



Die Xbox 360 im "Halo 3"-Design erscheint mit dem Spiel und soll über einen HDMI-Ausgang verfügen.

was sich in den Actionmomenten als Segen erwies – so konnten unsere Ohren die derben Waffen- und Explosionseffekte voll genießen. Die Brute hatten für derartige Beoachtungen nichts übrig, was einen von ihnen teuer zu stehen kam: Der erste Kolbenschlag zerstörte seinen prunkvollen Helm, der zweite grub sich tief in die hässliche Visage. Seine Kollegen waren schlauer: Sie gingen geschickt in Deckung, schleuderten Plasmagranaten und nutzen die vertrackte Levelstruktur gut, um den Master Chief und sein Team von allen Seiten zu attackieren. Trotz bisweilen über zehn Charakteren auf dem Schirm und massivem Effektfeuerwerk blieb die Action erfreulich flüssig. Den Abschluss des gezeigten Levels bildete der Kampf gegen ein schwer bewaffnetes Alienschiff: Auf der Flucht vor der vernichtenden Bordkanone schnappte sich unser gepanzerter Held ein stationäres MG, riss es aus der Verankerung und konnte dem Raumer Paroli bieten.

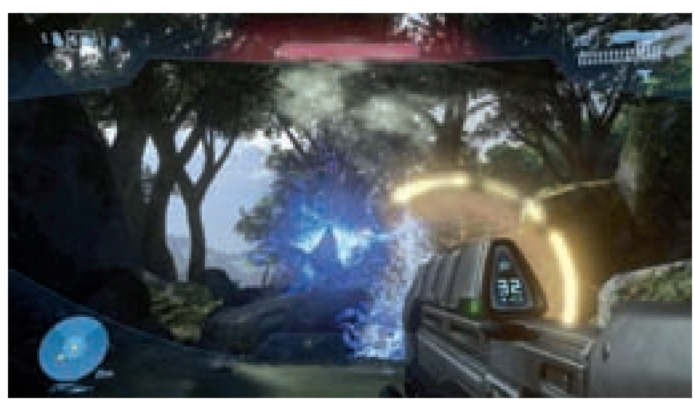
"Hiermit endet unsere Demo der Soloplayer-Kampagne" – klar, dass die Worte des Bungie-Mitarbeiters unserer Meinung nach viel zu früh kamen, doch einige Überraschungen hatte sich Microsofts First-Party-Entwickler noch aufgespart: Auf der brandneuen Karte 'Sand Traps' kam das 'Brute Chopper'-Vehikel erstmals zum Einsatz: Mit einem rotierenden Rad an der Front und zuschaltbarem Turbo-Boost rammt Ihr feindliche Fahrzeuge und macht Gegner platt. Ebenfalls neu: Verpasst Eurem Spartan mit verschiedenen Helmen, Rüstungen, Schulterplatten einen eigenen Look.



360 Coole Idee: Sämtliche Mehrspieler-Matches (hier: Capture the Flag) dürft Ihr mit einem Knopfdruck auf die Platte bannen und immer wieder ansehen.

Die in der Mehrspieler-Beta eingeführte 'Saved Films'-Funktion wird wesentlich umfangreicher sein als angenommen. So könnt Ihr Euer Story-Spiel ebenfalls als Video speichern und anschließend die Kämpfe sogar aus der Sicht der Gegner anschauen – genial. Alle Film-Features einzeln zu erklären, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, daher die Fakten in aller Kürze: Es wird zahlreiche Kameraperspektiven, eine Vorspul-Funktion, Zeitlupe, Fly-Mode sowie die Möglichkeit für Screenshots geben. Die Clipdaten selbst liegen in Form von Programmcode auf der Platte und nehmen daher nur wenige Megabyte Speicherplatz ein. *ms*

»Der zweite Kolbenschlag grub sich tief in die hässliche Brute-Visage.«



360 Im Gegensatz zu vielen Shooter-Konkurrenten setzt "Halo 3" auf Bildschirmanzeigen: Munition, Granaten, Radar und Schildenergie.

INFOS



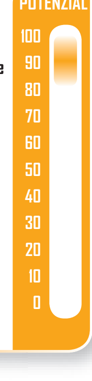
System	360
Entwickler	Bungie, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	26. September

HALO 3

Das gefällt uns:
- » die Grafik sieht endlich nach Next-Gen aus
- » fette Soundeffekte,
- » Gegner, die ihre zahlenmäßige Überlegenheit nutzen
- » 'Saved Films'-Funktion
- » fast perfektes Spielgefühl

Daran muss gearbeitet werden:
- » einige Modelle (z.B. Schiffe) wirken grobschlächtig

Egal, ob Solospiel oder Multiplayer-Schlacht: "Halo 3" spielt sich exzellent – grafisch wird der Ego-Shooter allerdings keine neue Bestmarke setzen.



Fable 2

Hoch gesteckte Ziele: Mit "Fable 2" will Peter Molyneux wieder mal das beste RPG aller Zeiten erschaffen.

Fable-Schöpfer Peter Molyneux höchstpersönlich gewährte einer Hand voll Journalisten einen Blick auf "Fable 2". Die Präsentation des sympathischen Briten gestaltete sich nicht nur äußerst informativ, sie war auch vollgepackt mit kleinen Anekdoten. Zu Beginn verriet der Branchen-Veteran, aus vergangenen Fehlern gelernt zu haben. Dazu zähle, dass er Journalisten beim Vorgänger auf die Nase gebunden habe, das beste Rollespiel aller Zeiten erschaffen zu wollen. Im gleichen Atemzug bekräftigte er jedoch, mit "Fable 2" wieder genau das gleiche Ziel zu verfolgen – er kann's einfach nicht lassen...

Im Vordergrund der Vorführung stand das neue Kampfsystem, das vor allem durch seine Eingängigkeit punkten soll. So führt Ihr nun sämtliche Manöver mit nur einem Knopf aus: Hämmert Ihr auf den Button, reiht Euer Held Schwert-Combos aneinander. Haltet Ihr den Knopf kurz gedrückt, führt Ihr eine Spezialattacke aus. So weit, so gut. Der Clou ist jedoch: Lasst Ihr den Knopf nicht los, blockt Ihr feindliche Attacken. Das macht einen zusätzlichen Defensiv-Button überflüssig – sehr schön.

Weitere Neuerung: Eure Angriffsmuster variieren je nach Umgebung. In engen Gängen beispielsweise könnt Ihr Gegner mit dem Schwert an die Wand 'nageln'. Zieht Ihr in einem Kampf den Kürzeren, erscheint nicht zwangsläufig der Game-Over-Bildschirm. Stattdessen prügeln die Gegner weiter auf Euch ein, während Ihr hilflos am Boden liegt. Aufstehen dürft Ihr erst wieder, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl an Gold bezahlt habt. Je länger Ihr zögert, desto mehr Narben tragt Ihr davon. Das Fiese hierbei: Die Wunden zieren für den Rest des Spiels Euer Antlitz. Das bleibt nicht ohne Folgen, Eure komplette Umwelt wird Euch fortan anders begegnen. So überdenkt Eure virtuelle Frau z.B. die Beziehung mit Euch.

»Die Wunden zieren für den Rest des Spiels Euer Antlitz«

Das klingt mal wieder alles ziemlich ambitioniert – aber wie soll das bei einem Molyneux-Spiel auch anders sein. Was wir bisher gesehen haben, war zwar mehr eine Kampfstudie denn eine Vorführung des eigentlichen Spiels, die Ansätze sind aber durchaus vielversprechend. An Grafik, Animationen und auch dem dezent hakeligen Kampfsystem sollte jedoch weiter gefeilt werden. Aber bis zum Release (irgendwann 2008) ist es ja noch lange hin. *ak*

360 Der Tod macht die Musik? Durch den Einsatz Eurer Waffen beeinflusst Ihr den Soundtrack.

360 Große Spiele werfen ihre Schatten voraus: Der Sonnenuntergang sorgt für hübsche Lichtspielereien.

Die E3 macht's möglich: MAN!AC meets Molyneux.



360 Nummerisch sind wir hier klar in der Unterzahl, dank des intuitiven Kampfsystems ist das aber kein Problem.

INFOS

System	360
Entwickler	Lionhead Studios, England
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Termin	2008

FABLE 2

Das intuitive und zugleich facettenreiche Kampfsystem gefällt uns schon jetzt gut. Ob "Fable 2" die neue RPG-Referenz wird, bleibt aber abzuwarten.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Mass Effect

Biowares Mammut-Rollenspiel für die Xbox 360 nähert sich der Fertigstellung – so gut ist das Weltraumepos schon jetzt!

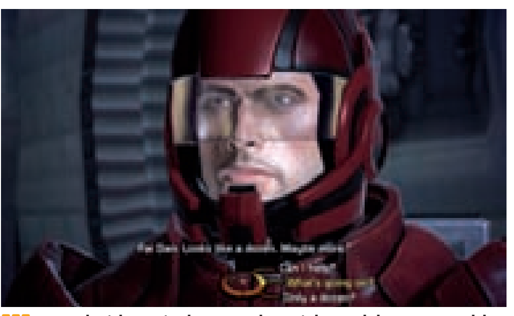
Die Zeit der Geheimniskrämerei ist vorbei. Was ist wirklich dran an "Mass Effect"? Wie gut ist es denn nun? Wir sahen eine weit fortgeschrittene Version der SciFi-Saga, erhielten tiefe Einblicke in Story und Spielsystem und sprachen mit Bioware-Boss Greg Zeschuk.

Die gezeigte Mission begann harmlos: Nach einem erledigten Auftrag kehrt Hauptcharakter Shepperd in sein Raumschiff zurück und trifft dort auf Wrex, einen Vertreter der Alienrasse Krogan. Wir beobachten das Gespräch aus einer Perspektive, wie man sie sonst nur aus Zwischensequenzen kennt – ewig gleiche Hinter-dem-Charakter-Kamera ade. Dennoch greift der Spieler ein: Via Stick wählt Ihr, während Euer Gegenüber spricht, eine Antwort – nervige Pausen und abgehakte Konversationen ade. Die englischen Stimmen von zarter Aliendame und brummigem Echsenwesen begeisterten mit Pathos, zudem verspricht Bioware eine aufwändige deutsche Lokalisierung – verbockte Synchronisation ade. Wir waren erfreut zu hören, dass sämtliche Dialoge als Sprachausgabe auf der Scheibe vorliegen – dröge Textboxen ade. Nach einem kurzen Gespräch schließt sich Wrex unserer Party an, wir springen gleich ins Menü und verteilen aufgesparte Erfahrungspunkte auf den Neuling – mies ausbalancierte Gruppenmitglieder ade. Fans alter RPG-Klassiker wie Biowares "Baldurs Gate"-Serie dürfen sich freuen – wir beobachteten just nach der Aufnahme des Krogan-Kriegers in die Party einen Streit mit einem Kollegen – Ihr dürft Euch also auf echte Charakterköpfe freuen, die eine Geschichte zu erzählen haben. Nach einem Blick auf die Milchstraßenkarte ging's sogleich auf die Oberfläche des Planeten Virmire.

»Bioware verspricht eine aufwändige deutsche Lokalisierung.«

Shepperd & Co. düsen mit einem flotten Buggy über die Pampa, kleinere Gewässer stellen kein Hindernis dar – endlose Laufwege ade. Dann werden wir Zeuge eines Gefechtes. Shepperd lehnt sich an Wände, feuert aus der Third-Person-Perspektive oder schleudert Gegner durch die Luft und friert sie ein: ein reinrassiges Actiongefecht in Echtzeit – unflexible Kämpfe ade. Bei all diesen Vorzügen war die schwankende Grafikqualität der einzige echte Ausreißer nach unten: Während die Gesichter der Charaktere einen hervorragenden Eindruck machten, ließen Texturierung, Modellierung und Ausstattung der riesigen Spielewelt noch so manchen Wunsch offen – Hoffnung auf gigantisches Rollenspiel und Grafikreferenz in einem ade. *ms*

360 **Knarren sind nicht alles: Wer dunkle Magie einsetzt, steckt seine Gegner in Brand oder verwandelt sie in Eiswürfel.**



360 **Entscheidet mit dem Analogstick, welchen Auswahlpunkt des 'Antwort-Ringes' Ihr nehmt.**



360 **Manche Umgebungstextur fällt mau aus, die Modelle der Spielfiguren verblüffen aber mit vielen Details.**

INFOS



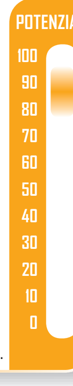
System	360
Entwickler	Bioware, Kanada
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Termin	November

MASS EFFECT

Das gefällt uns:
- » klasse Dialogsystem
- » NPCs besitzen Charakter
- » enormer Umfang mit unzähligen Sidequests
- » actiongeladene Echtzeitkämpfe mit Waffen und Talenten,...

Daran muss gearbeitet werden:
- » ...die aber bisweilen noch etwas hakelig ausfielen
- » Umgebung fällt grafisch ab

Anhänger westlicher Rollenspiele und SciFi-Fans gleichermaßen freuen sich auf ein gewaltiges RPG mit herrlich ungeschliffenen Charakteren und ordentlich Action.



Super Mario Galaxy

Wii Die Wiggler sind los – dank völliger Bewegungsfreiheit auf der Planetenoberfläche entwischt unser Italiener den gelben Rackern aber leichter denn je.

Die Rückkehr der Legende: Wir haben Marios Hüpfhit ausführlich gezockt – Mamma Mia!

Hallo Mario, kannst Du Dir vorstellen, wie ich Dich vermisst habe? Ein ganzes Jahr ist vergangen seit unserem genialen Sternentrip – und trotzdem ist mir jedes Detail unserer Reise noch immer im Gedächtnis. Ich muss sagen, Du hast Dich gut entwickelt seit unserem letzten Treffen – siehst besser aus denn je. Jetzt aber nichts wie los, was hast Du mir diesmal alles zu zeigen? Ah, Du saust über einen kleinen, grasgrünen Planeten voller Blümchen, kaum drehst Du Dich, purzeln goldene Münzen aus dem Gras – praktisch, dass sie Dir neue Energie verleihen, wenn Du mal auf die Mütze bekommen hast. Naja, vielleicht hast Du es ja verdient, schließlich teilst Du ja auch ganz schön aus: Wenn ich die Remote herumwirble, drehst Du Dich wie ein Kreisel und verpasst jedem in Deiner Nähe eine Backpfeife; niedlichen Goombas mit einer Stampfattacke den Schädel zu verbeulen ist auch nicht die feine italienische Art – aber das war ja schon immer Deine Leidenschaft.

Hey, was passiert hier, Mario? Da funkt uns doch tatsächlich ein anderer Remote-Schwinger dazwischen: Der holt mit seiner Fernbedienung den Sternenstaub vom Himmel und beschießt die Gegner damit. Naja, uns kann's recht sein – jetzt wo sie benommen sind, kannst Du sie plattmachen. Halt Dich aber nicht zu lange mit diesen harmlosen Halunken auf, sammle lieber die Sternentaler auf diesem Himmelskörper. Hast Du alle? Ja, dann geht's mit Karacho zum nächsten Planeten. Find' ich übrigens klasse, dass Du Dich um die Kamera kümmerst, so bleibt mir lästiges Nachjustieren und Drehen erspart. Hm... und das? Ein riesiges Ei, aus dem ein langer Schwanz herausguckt. Klar, Du musst natürlich sofort draufhauen, das nützt doch nichts! Mach lieber die Wirbelattacke nahe beim Schwanzende! Siehste, jetzt hat das Ei seinen eigenen Schwanz auf die Rübe bekommen. Die Schale splittert und eine Fleisch fressende Pflanze kommt zum Vorschein. Zwei weitere Drehangriffe und das überdimensionale Gewächs ist k.o. – jetzt wo es alle seine Blüten verloren hat, sieht es richtig mitleiderregend aus. Ich weiß, wir haben keine Zeit für so was. Du bist ja schon wieder auf einer anderen Welt. Die ist zwar größer, aber auch hier ist der Horizont keine Grenze, munter marschierst Du über den scheinbaren Abgrund – kein Problem für Dich, schließlich kannst Du in Deinem neuen Abenteuer ja buchstäblich Wände rauf- und runterlaufen. Auch die grünen Ranken, die Dir schon so oft neue Wege aufzeigten, haben einen neuen Kniff in petto: Wenn Du Dich daran festhältst und ich die Fernbedienung schüttle, schwingst Du Deinen Polygon-Popo eleganter als je zuvor empor.



Wii Wir sind gespannt: Können die Unterwasser-Levels das hohe Niveau halten oder sorgen sie (wie in so manchem Vorgänger) für Frustmomente?

Wii Einfach genial: Lockt Ihr die grünen Würmer aus den saftigen Apfel-Asteroiden heraus, bilden sich kugelrunde Brücken.

Wii Das hätten wir aber nicht gedacht: Feuerechse Bowser wird Mario im neuesten Hüpfhit das Leben schwer machen – welch' Überraschung!

Wii So klein kann die Welt sein: Manch putzigen Planeten kann der Klempner mit wenigen Schritten einmal umrunden.

Irgendetwas ist anders auf diesem Planeten – klar, die Bewohner. Anstatt drolliger Pilzköpfe tummeln sich hier freundliche Bienen. Lediglich die ebenso blauen wie bösen Blobs nerven, wenn sie sich wie Parasiten an Deinen Kopf klammern. Schnell einen Spin, dann purzeln sie herunter. Und was ist das? Ein schwarz-gelb gestreifter Pilz! So einen hast Du doch nie benutzt. Ob der giftig ist? Bestimmt nicht, Papa Shigeru hatte doch versprochen, Dir nie mehr Unheil anrichtende Pilze zu geben. Was jetzt wohl passiert? Wow, Du bist zur Biene geworden, eine ziemlich rundliche – muss ich aber sagen. Halte ich den A-Knopf gedrückt, kannst Du Dich locker-leicht in die Lüfte erheben. So schwebst Du ganz leicht über klaffende Abgründe, erreichst ehemals zu hohe Plattformen und sprintest sogar auf hauchdünnen Blütenblättern. Doch Vorsicht vor einer unfreiwilligen Dusche, dann ist die Biene Maja-Mutation vorbei.

»Und was ist das? Ein schwarz-gelb gestreifter Pilz!«

Wo willst Du denn nun hin? Ich seh' schon, Du Leckermaul hast die Honigwaben an dem riesigen Baumstamm im Visier. So klebrig wie die aussehen sind sie auch, so kannst Du den Mammutbaum locker erklimmen. Hoch oben in den Wipfeln wartet die feiste Bienenkönigin – statten wir ihr doch einen Besuch ab. Du sollst sie kratzen, sagt sie? Na los, schau nicht so! Du kannst Dich doch in ihrem flauschigen Pelz festhalten – der sieht nämlich nicht nur fantastisch aus, sondern hat so auch einen praktischen Nutzen. Sammle einfach alle Sternensplitter auf, die in diesem wuscheligen Fell versteckt sind: Dann ist die Bienenkönigin ihren Juckreiz los und Du kannst zum nächsten Planeten düsen. Leider muss ich schon wieder los. Dabei hat's mir so Spaß gemacht. Weißt Du was? Im Winter komme ich wieder, dann habe ich mehr Zeit und Du zeigst mir Deine ganze Welt. Ich freu' mich! *ms*



Wii Und diese Biene, die ich meine, nennt sich Mario. Kleine, freche, schlaue Biene Mario. Maaario, zeig' uns deine Welt, wie sie dir gefällt...

INFOS



System	Wii
Entwickler	Nintendo Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	12. November

SUPER MARIO GALAXY

Das gefällt uns:

» punktgenaue Steuerung
» tolle Optik
» 'Um-die-Planeten-herum-laufen-ohne-herunterzufallen' fühlt sich einzigartig an
» Mario als Biene witzig
» genial-verzwickte Hüpflevels

Daran muss gearbeitet werden:

» Steuerung als Biene noch etwas gewöhnungsbedürftig

Das wird der Knüller: "Super Mario Galaxy" hat das Zeug zum Superhit – einfallsreiche Levels, witzige Ideen und eine schicke Grafik inklusive.



Mario & Sonic at the Olympic Games



Wii Die Grafik der Wii-Version ist bunt, detailliert und punktet schon jetzt mit putzigen Animationen.

DS Auch auf dem Handheld jagt Ihr den Leichathletik-Rekorden hinterher.

Das Duell der Giganten – ein turbulenter Sportspaß mit Muskelkater-Garantie

Ich sehe die Schlagzeile schon vor mir: "Goldmedaille futsch, Mario gedopt!" Unter Tränen gibt der italienische Olympiasieger zu: "Ja, ich habe es getan. Ich habe vor dem Final-Lauf einen klitzekleinen Magic Mushroom eingeworfen. Es war die einzige Chance, diesen blauen Igel zu besiegen..." Dabei hätte alles so schön sein können: Mario und Sonic, die Erzfeinde der 16-Bit-Generation in einem gemeinsamen Videospiel, dazu noch die offizielle Lizenz der olympischen Sommerspiele 2008.

Auf der E3 konnten wir den heiß erwarteten Titel zum ersten Mal in Bewegung bewundern – drei Disziplinen standen zur Auswahl: 100-Meter-Lauf, Dreisprung und Hammerwurf. Den Anfang machte die Sprintdisziplin: Im schick modellierten Stadion traten acht Charaktere von Nintendo und Sega an. Die Attribute der Sportler sind in vier Kategorien eingeteilt: Geschwindigkeit, Dash, Technik und Beschleunigung. Dass ausgerechnet Turboigel Sonic über eine schwächere Beschleunigung verfügt als der Pummelklempner, scheint fragwürdig, aber es soll ja fair bleiben...

»Ein Kampfschrei mit dem A-Knopf und der Weltrekord wackelt.«

Dann ging's los: Mit einem Powerstart prescht Peach los, durch Auf- und Abbewegungen mit Nunchuk und Remote sorgt der Spieler für den Speed. Kurz vor dem Ziel übernimmt Nintendos Star die Führung und bringt sie ins Ziel – einem Hechtsprung via Remote-Wackler sei Dank. Keine Zeit zum Erholen: Der Dreisprung steht an. Führt Remote und Nunchuk in einer Klatschbewegung über den Kopf, schon geht das Publikum ab. Yoshi beschleunigt, dann am Absprungbalken schnell die Fernbedienung hochreißen – allerdings nicht zu ruckartig, sonst ist der Winkel zu steil. Dasselbe Prozedere mit dem Nunchuk bei der ersten Zwischenlandung, dann wieder per Remote – Fußzappler von Yoshi schließlich holen noch einige Zentimeter heraus. Die letzte Disziplin ist ein gelungener Abschluss: Die Fernbedienung wird wie ein Lasso geschwungen, der gewählte Knuddelsportler dreht sich immer schneller. Dann ein Kampfschrei mit dem A-Knopf und der Weltrekord wackelt. "Mario & Sonic" verspricht der erhoffte Mix aus hübscher Optik und gelungenem Remote-Einsatz zu werden – absolut partytauglich und für jedes Alter. *ms*



Wii Der hat Bumms im Arm – ohne das richtige Timing wird allerdings auch Bowsers Hammer mit Karacho im Begrenzungszaun landen.

INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Sportspiel
Termin	4. Quartal

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Das gefällt uns:
- » simple Steuerung
- » einige Sportarten bieten aber dennoch Tiefgang
- » vereint Sega-Helden und Nintendo-Maskottchen
- » putzige Grafik & Animationen

Daran muss gearbeitet werden:
- » Disziplinen oft sehr kurz
- » im Moment vermissen wir noch eine Portion Innovation

Sieht nett aus, macht 'ne Menge Laune und hat das Zeug zum Partykracher. Wir hoffen auf reichlich Abwechslung beim Einsatz von Nunchuk und Remote.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

Wii Fit

Das spart die Kohle für den privaten Fitness-Coach – Nintendos neuestes Nichtspiel!

Die grauen Zellen rattern, soeben wurde auf Nintendos E3-Pressekonferenz ein neues Spiel von Entwickler-Schwergewicht Shigeru Miyamoto angekündigt – was kann das sein? Schon wieder ein neues "Zelda"? Oder aber "Pikmin 3", vielleicht sogar "New Super Mario Bros. 2"? Nein, nein und nochmals nein. Es ist "Wii Fit", und das soll – zusammen mit der neuen Peripherie, dem Balance Board – müde Zocker munter machen! Sollen wir uns darüber freuen oder lieber weinen?

Schon wieder falsch – wir sollten überrascht sein und sind es auch. Beim Namen Miyamoto dachten wir nicht an ein weiteres 'Casual Game', das Nintendo neue Kundengruppen bescheren wird. Doch die Zeiten ändern sich und wir wollen uns der Zukunft nicht verschließen.

»Fühlt sich neu an, fühlt sich gut an.«

Nebenbei würden einige Trainingseinheiten dem vom Fast Food träge gewordenen Spielerkörper gut tun.

Also ran an das neue weiße Brett, das Eure Gewichtsverlagerung erkennt und praktischerweise kabellos daherkommt. Los ging es mit einigen simplen Übungen, die Fitnessfans aus Step-Aerobic-Kursen kennen: Rauf aufs Brett und wieder runter, schön im Takt und ständig in Bewegung bleiben. Dann die Balance-Nummer: Ruhig auf der Peripherie stehen, dann das rechte Bein nach hinten, den linken Arm nach vorne – und dabei immer auf die Gewichtsverlagerung achten, die auf dem Bildschirm als roter Punkt ständig angezeigt wird. Nächste Disziplin: Yoga. Der Spieler steht ruhig auf dem Wii-Brett, die Arme heben sich über den Kopf, wir neigen uns nach links – der Körper ist gespannt. Außerdem wichtig: ganz ruhig ein- und ausatmen. Das tut gut, macht sogar ein bisschen Spaß und klappt sehr gut.

Ein bisschen mehr Spiel darf's aber doch sein: Beim Skispringen gehen wir zuerst in die Hocke, um Fahrt aufzunehmen. Dann am Schanzentisch nach oben schnellen, anschließend für eine ruhige Flugphase die Balance halten – Jens Weißflog wäre stolz auf uns. Beim Fußball wird's hektisch: Bälle fliegen auf den Spieler zu, der muss via Seitenneigung seinen Kasten sauberhalten – Vorsicht vor heranfliegenden Stollenschuhen und Pandabären!

Den Abschluss unseres "Wii Fit"-Trainings bildet eine Geschicklichkeitseinlage der "Monkey Ball"schen Art. Durch Körperneigung kippt Ihr Plattformen und müsst Kugeln einlochen. Bravo Shigeru: "Wii Fit" fühlt sich neu, fühlt sich gut an und bereitet auch Hardcore-Gamern Vergnügen. *ms*

Wii Beim Yoga gilt es, Körperspannung sowie Balance zu halten. Nicht vergessen: ruhig atmen.

Wii Neigt Euren Körper nach links und rechts, um Bälle wegzuköpfen und den Fußball-Latschen auszuweichen.

Wii Kennen "Gehirn-Jogging"-Spieler: Verfolgt Eure Werte (hier: der Body Mass Index) über Wochen hinweg.

Wii Das Balance Board wird nicht nur mit den Füßen bearbeitet, beim Liegestütz-Training üben Eure Handflächen den Druck aus.

Das Balance Board: gut verarbeitet, massiv und kabellos.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	4. Quartal

WII FIT

Das gefällt uns:
- » ganz neues Spielgefühl
- » das 'Balance Board' bietet viele Einsatzoptionen
- » Yoga entspannt, Balance-Akte fordern, Fußball bringt Spaß
- » Eure Miis machen mit
- » Optik passt zum entspannten Spielprinzip

Daran muss gearbeitet werden:
- » ein bisschen wenig 'Spiel'

Verkaufsschlager vorprogrammiert: Nintendos Fitness-Coach trifft den Nerv der Zeit. Unser Probespiel bewies zudem, dass das Training Spaß macht.

POTENZIAL



Metroid Prime 3: Corruption

Erschließt die "Metroid"-Serie dank der Wii-Steuerung neue Spielspaß-Dimensionen oder verkommt sie zu Weltraumschrott? MAN!AC klärt auf!

Wii Mittendrin statt nur dabei: Oft müsst Ihr mit der Wii-Fernbedienung Schalter umlegen, Knöpfe drücken oder einfach Eure Handfläche scannen lassen.

Um mich herum hektisches Treiben. Redakteure aus aller Welt zocken die neuesten Nintendo-Games. Doch ich bekomme davon so gut wie nichts mit. Zwar sitzt meine körperliche Hülle mitten im E3-Getümmel, doch mein Geist ist längst irgendwo in den Weiten der "Metroid Prime 3"-Galaxis verloren. Die einzigartige Atmosphäre der SciFi-Serie hat mich einmal mehr gefangen genommen. Und das stärker als je zuvor. Kein Wunder, denn wenn ein Spiel vom Steuerungskonzept des Wii profitiert, dann dieses.

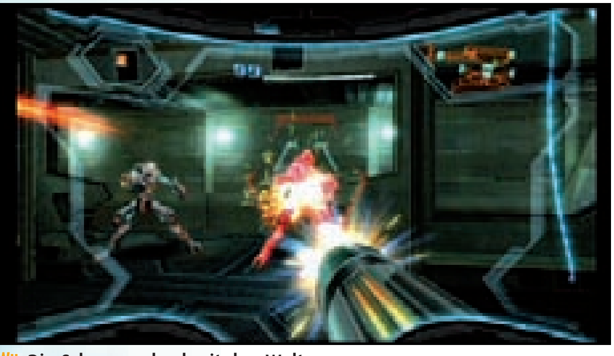
Dass Ihr eine Wii-Fernbedienung in der Hand haltet, habt Ihr schon nach kurzer Zeit vergessen. Vielmehr habt Ihr das Gefühl, wie Samus Aran – Protagonistin des Spiels – Plasmageschosse aus Eurem verlängerten Arm zu feuern. Doch vor den ersten Schusswechseln sorgt ein spielbares Intro für das perfekte Mittendrin-Gefühl: Im Pilotensitz Eures Weltraumgleiters hockend, bewundert Ihr die Aussicht auf die endlosen Weiten des Kosmos. Auf Knopfdruck fahren wir Samus' Zeigefinger aus und drücken planlos ein paar Knöpfe auf dem Schaltpult vor uns – hoffentlich aktivieren wir nicht aus Versehen den Schleudersitz. Glück gehabt, anstatt ins All befördert zu werden, fährt neben uns ein Hebel heraus. Hmm... wozu der wohl gut ist? Wir fackeln nicht lange und probieren's einfach aus: Mit einer Vorwärtsbewegung


Wii Ungewohnt, aber spaßig: In der Wolkenstadt Sky-Town rutscht Ihr im Stile eines Sam Fishers an den Leitungen von Plattform zu Plattform.

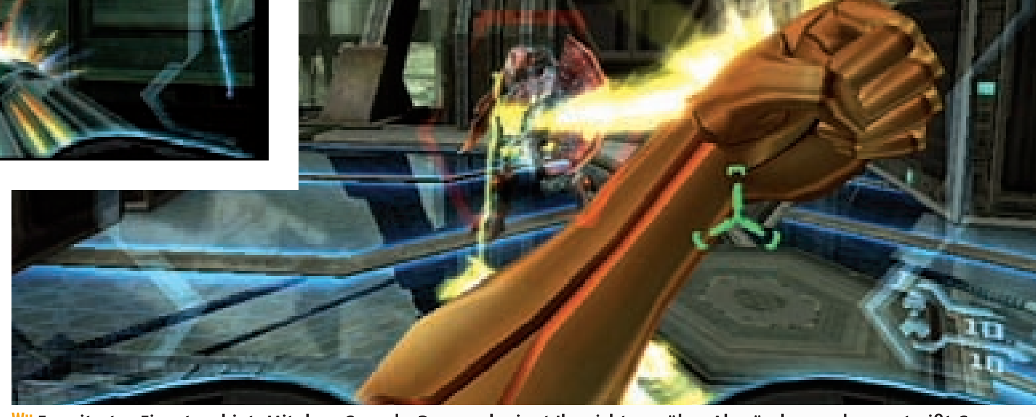
So funktioniert die "Metroid Prime 3"-Steuerung

Drei Steuerungsmethoden sorgen dafür, dass sowohl Baller-Novizen als auch Shooter-Experten mit "Metroid Prime 3" zurechtkommen. Allen drei Varianten liegt dasselbe Kontrollkonzept zu Grunde. Stellt Euch einfach vor, Ihr hättet beim Spielen eines der drei unten eingezeichneten Rechtecke im Bild. Solange Ihr das Fadenkreuz innerhalb dieses Rechtecks bewegt (und darin befindliche Schurken anvisiert), bleibt die Kamera fixiert. Sobald Ihr jedoch den Cursor aus dem imaginären Fenster herausbewegt, schwenkt die Kamera mit kurzer Verzögerung hinterher. Je nach gewählter Sensibilität fällt das Viereck größer ('basic') oder kleiner ('advanced') aus. Während Ihr auf 'basic' mit der Remote fast auf den Rand zeigen müsst, um Euren Blickwinkel zu ändern, reicht auf 'advanced' schon eine kleine Bewegung aus, um Samus' Kopf zu drehen. Grundsätzlich gilt: Je sensibler Ihr die Steuerung wählt (also je kleiner das Rechteck ist), desto flotter lässt sich das Ganze bedienen. Und glaubt uns: Die Dynamik der "Corruption"-Steuerung lässt die gesamte Wii-Shooter-Konkurrenz ziemlich alt bzw. lahm aussehen!





Wii Die Schusswechsel mit den Weltraumpiraten verlaufen auf dem Wii dynamischer als auf dem GameCube.



Wii Erweitertes Einsatzgebiet: Mit dem Grapple-Beam schwingt Ihr nicht nur über Abgründe, sondern entreißt Gegnern auch das Schutzschild.

der Remote legen wir den Hebel um. Daraufhin springt der Antrieb des Gleiters an und wir nehmen (automatisch) Kurs auf die riesige Raumstation vor uns. Wow, was für eine gelungene Einführung!

Doch jetzt fängt das eigentliche Abenteuer erst an, und wir sind gespannt, wie sich das Ganze mit Fernbedienung und Nunchuk steuern lässt. Um es vorweg zu nehmen: klasse! Mit dem Analogstick des Nunchuks laufen wir seitlich bzw. vor und zurück. Um den Blick schweifen zu lassen, bewegen wir mit der Fernbedienung das Fadenkreuz in die gewünschte Richtung. Eigentlich nichts Neues, funktionierten doch schon "Red Steel", "Far Cry" & Co. nach diesem Prinzip. Allerdings ging das dort weder so flott noch so präzise über die Bühne. Dafür sind nicht zuletzt die drei verschiedenen Einstellmöglichkeiten verantwortlich (siehe Infokasten). Nach kurzer Eingewöhnungszeit navigiert Ihr Samus so um einiges dynamischer als in den Vorgängern. Gegner umkreisen und sie gleichzeitig unter Beschuss nehmen, das klappt jetzt sogar ohne Lock-on-Funktion. Das heißt aber nicht, dass die praktische Aufschaltung über Bord geworfen wurde. Im Gegenteil: Um Feinde nicht aus den Augen zu verlieren, ist die Anvisierung immer noch unverzichtbar. Allerdings treffen Eure Schüsse jetzt nicht mehr automatisch ins Schwarze, sondern müssen präzise mit der Remote abgefeuert werden. Das erleichtert z.B. bei Bossen ein Anpeilen der einzelnen Körperteile. Gibt's also nichts zu meckern? Doch, gibt es: Das Aufrufen der verschiedenen Visoren (um z.B. Gegenstände zu scannen oder Euer Raumschiff anzufordern), gestaltet sich via Minus-Taste umständlich. Ein Geheimnis bleibt außerdem, wie man zwischen den verschiedenen Waffen wechselt – bislang mussten wir nämlich mit Standard-Beam und Raketen auskommen.

»Wenn ein Spiel vom Steuerungskonzept des Wii profitiert, dann dieses.«



Wii Traditionell: Den Morphball steuert Ihr nicht durch Kippbewegungen der Remote, sondern via Analogstick.

Neben der Steuerung überraschte uns auch die Inszenierung des Weltraumabenteuers positiv. Grafisch ist zwar im Vergleich zu den Vorgängern kein Next-Gen-Sprung auszumachen, dafür flimmern sämtliche Texturen einen Tick schärfer über die Mattscheibe. Besonders freut uns aber, dass sich die Entwickler optisch wieder mehr am ersten Teil orientieren. Die düsteren Kulissen aus "Echoes" wichen (soweit wir das bisher beurteilen können) wieder sonnendurchfluteten Tempeln und schneebedeckten Ebenen. Gut so! Lediglich fehlende Kantenglättung störte den Gesamteindruck ein wenig. Schade ist auch, dass kein Online-Modus den Weg ins Spiel finden wird. Aber was soll's, bei so einer fantastischen Solo-Kampagne ist das zu verschmerzen. *ak*

Wii Die Bosse sind serientypisch wieder ziemlich harte Brocken. Dank der intelligenten Steuerung könnt Ihr Schüssen aber geschickt ausweichen und gleichzeitig die Schwachstellen der Obermotze anvisieren.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Retro Studios, USA
Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Termin	Oktober



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Das gefällt uns:
- » intelligente Steuerung
- » dichte Atmosphäre
- » verstärkte Interaktion mit der Umgebung
- » hübsche sowie abwechslungsreiche Grafik

Daran muss gearbeitet werden:
- » fehlende Kantenglättung
- » gewöhnungsbedürftiges Aufrufen der Visoren

Wii und "Metroid Prime 3" – dieses (fast) perfekte Bündnis wird Wii-Kritiker zum Schweigen bringen und Hardcore-Gamern endlich den ultimativen Kaufgrund liefern.



Resident Evil 5

Capcoms legendäre Horror-Serie lädt wieder zur Hatz – schafft "Resident Evil" den erfolgreichen Sprung in die Next-Gen?



360 Von wegen Gastfreundschaft: Wutentbrannte Einheimische greifen wie schon im Vorgänger mit allen verfügbaren Mitteln an.



360 Die nun deutlich intelligenteren Feindesscharen lassen sich nur mit Mühe abschütteln – schnell ist Chris Redfield umzingelt.

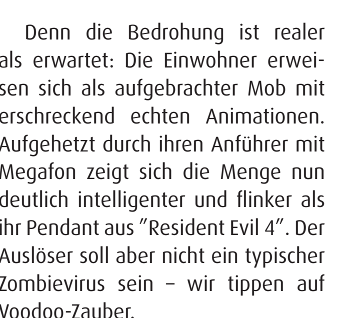
Für feinsten Grusel muss es nicht immer Nacht sein. Nein, ein beklemmendes Szenario kann sogar am helllichten Tag geschaffen werden. So geschehen beim neuesten "Resident Evil"-Teil, der Euch nach Afrika führt. In einem heruntergekommenen einsamen Dorf erforscht ein Serienveteran verfallene Wellblechhütten und dreckige Hinterhöfe. In den maroden Behausungen sorgt hartes Sonnenlicht für unheimliche Schattenspiele – aufgeschreckte Krähen lassen den Ex-S.T.A.R.S.-Helden Chris Redfield zusammenzucken.

Denn die Bedrohung ist realer als erwartet: Die Einwohner erweisen sich als aufgebrachter Mob mit erschreckend echten Animationen. Aufgehetzt durch ihren Anführer mit Megafon zeigt sich die Menge nun deutlich intelligenter und flinker als ihr Pendant aus "Resident Evil 4". Der Auslöser soll aber nicht ein typischer Zombievirus sein – wir tippen auf Voodoo-Zauber.

Bei der besessenen Übermacht hilft nur ein flinker Abzugsfinger oder die Flucht. In den weitläufigen Arealen kann sich der Protagonist verbarrikadieren oder den Feinden Fallen stellen. Im Notfall verfügt Chris über neuartige Nahkampftechniken, um den aggressiven Gegnern eine deftige Abreibung zu verpassen.

Capcoms neuester Streich greift auf die Spielmechanik der erfolgreichen vierten "Resident Evil"-Episode zurück. Die 'Über-die-Schulter'-Perspektive wurde ebenso übernommen wie die bewährte Steuerung. Die bisher gezeigten Trailer versprechen dabei mehr Action als in den Vorgängern. Ebenso neu sind Hitze und Licht als Spielelemente: Sie beeinflussen das Zielen und können Halluzinationen verursachen. Neben Chris Redfield werden sich weitere altbekannte Charaktere ein Stelldichein geben und gerüchteweise sogar in spielbaren Teams auftreten. Die Hintergrundgeschichte der Vorgänger soll außerdem weitergesponnen werden. Diesmal nichtexklusiv: Denn "Resident Evil 5" erscheint zeitgleich für PS3 und Xbox 360 – also erstmals in der Serien-Geschichte für eine Microsoft-Konsole. *ts*

»Bei der besessenen Übermacht hilft nur ein flinker Abzugsfinger oder die Flucht.«



360 Das kleine Schild der Metzgerei hinten links lässt wahrlich nichts Gutes erahnen!



360 Trotz strahlendem Sonnenschein erzeugen die Entwickler eine bedrückende Stimmung im detailverliebten Afrika-Szenario.

INFOS

System	PS3, 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Termin	2009



RESIDENT EVIL 5

Die fünfte Episode hat das Zeug, dem Survival-Horror-Genre spielerisch wie grafisch neue Impulse zu verleihen – nie war die Gruselei bedrohlicher.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Assassin's Creed

Genug spekuliert, genug Trailer geschaut: Wir haben Ubisofts kommenden Meuchel-Hit endlich angespielt!

Erst die Präsentation auf der Microsoft-Pressekonferenz, dann die Demonstration auf der Ubisoft-Show – es wurde Zeit, dass wir endlich selbst Hand an "Assassin's Creed" legen durften. Doch bevor es soweit war, gab's noch eine Einführung durch einen Ubisoft-Entwickler. Über Dächer klettern, die Menschenmenge am Boden aus dem Weg schaufeln und Zielpersonen lautlos ausschalten – all das ging bei Stéphane Assadourian, seines Zeichens Lead Technical AI Programmer, locker von der Hand. Also schnappten wir uns das Joypad und legten los. Als alte "Prince of Persia"-Hasen müssten wir Meuchelmörder Altaïr im Nu in den Griff kriegen.

Doch weit gefehlt, die ersten Schritte erwecken eher den Eindruck, als hätten wir nie zuvor ein Videospiel gezockt. Die Ursache ist schnell gefunden: Die Steuerung gestaltet sich komplizierter als gedacht. Um beispielsweise eine Hütte zu erklimmen, müsst Ihr gleich zwei Tasten gedrückt halten (R1 + X-Knopf) – das ist gewöhnungsbedürftig. Noch komplexer wird es, wenn Ihr Euch am Boden bewegt: Um durch die Menschenmasse zu spurten und im Weg stehende Passanten zur Seite zu stoßen, sind sogar drei Tasten nötig (R1 + X, um zu rennen; Kreis-Taste, um Leute wegzurempeln). Und wir dachten, "Assassin's Creed" steuere sich intuitiv...

PS3 Auf der Flucht: Habt Ihr Zielpersonen ausgeschaltet, müsst Ihr schnell in Euer Versteck zurück – die Wachen sind allerdings nicht leicht abzuschütteln.

360 Anspruchsvoll: Konterattacken erfordern präzises Timing.

»Und wir dachten, "Assassin's Creed" steuere sich intuitiv...«

Erst als wir die Bedienung einigermaßen verinnerlicht hatten, konnten wir uns auf die schönen Seiten der Meuchel-Mär konzentrieren. Und die sind zuhauf vorhanden: Das präzise nachgebildete Jerusalem z.B. sieht toll aus und sprudelt nur so vor Leben. Außerdem habt Ihr noch nie verschiedene Klettereinlagen so flüssig aneinandergereiht wie mit den 'Free Running'-Einlagen.

Vorbildlich auch die unterschiedlichen Lösungswege, um z.B. an einer Garde Wachen vorbeizukommen: Verwickelt die Soldaten entweder in einen Kampf, oder erklimmt das nahe gelegene Gebäude und schubst einen Bogenschützen hinunter. Den daraufhin entstehenden Tumult nutzt Ihr, um unbemerkt an den Aufpassern vorbeizuschleichen. Potenzial hat "Assassin's Creed" auf jeden Fall genug. Ob die Steuerung dem in die Quere kommt, sollte sich bei unserem Ubisoft-Besuch in Montreal klären. Einen ausführlichen Bericht hierzu (mit neuen "Assassin's Creed"-Eindrücken und Interviews) gibt's im nächsten Heft. *ak*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	November



Das gefällt uns:
» unverbrauchtes Orient-Szenario
» riesige, frei erkundbare Städte
» feine Grafik
» flotte Klettereien

Daran muss gearbeitet werden:
» Steuerung zu kompliziert
» einige Animationen holprig
» Kämpfe noch etwas hakelig

"Assassin's Creed" vereint tolles Design, spielerische Freiheit und eine imposante Optik – nur die überfrachtete Steuerung könnte einem Hit im Weg stehen.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



360 Sieht einfacher aus als es ist: Fußgänger aus dem Weg zu räumen, erfordert viel Button-Einsatz.



PS3 Toller Ausblick: Jedes Gebäude im grafisch prachtvollen Jerusalem kann bestiegen werden.

Fallout 3

Nach dem Rollenspielhit "Oblivion" präsentierte uns Entwickler Bethesda das nächste Mammut-Projekt – und beeindruckte uns schwer.



PS3 **Welches Körperteil darf's denn sein? Schaltet Ihr Gegner auf, friert das Geschehen ein und Ihr könnt das Ziel Eures Schusses ohne Zeitdruck auswählen – einen anvisierten Schädel zerlegt es darauf in seine Einzelteile (rechts oben).**

"Here you are born, and here you will die!" Die Worte, mit denen Ihr in "Fallout 3" empfangen werdet, verheißen nicht unbedingt eine rosige Zukunft. Euer Zuhause in dieser postapokalyptischen Welt ist ein unterirdischer Höhlenkomplex mit verschachtelten Gängen, Elektrizität, Laboren und anderen Bewohnern. Eine Schleuse aus massivem Stahl sorgt dafür, dass kein Bewohner jemals die Erdoberfläche zu Gesicht bekommt. Warum? Weil der blaue Planet durch einen atomaren Krieg im Jahre 2077 in Schutt und Asche gelegt wurde und seitdem radioaktiv verseucht ist. Wer sollte also einen Fuß in dieses Horrorszenario setzen wollen? Eigentlich niemand – doch als Euer Vater verschwindet, beschließt Ihr, Euch auf die Suche zu machen.

Die Schleuse zur Außenwelt ist dank der erworbenen Hacker-Künste (eine von vielen Begabungen, die ausgebaut werden können) kein Problem. Noch ein paar Schritte, dann ist es soweit: Zum ersten Mal in Eurem Leben betretet Ihr die Erdoberfläche. Doch Eure Augen sind nicht an das grelle Tageslicht gewöhnt, nur langsam erkennt Ihr die Umgebung. Trümmer, Ruinen, Fahrzeugwracks, Dreck und Staub soweit das Auge reicht – so stellt man sich die Spuren der Apokalypse vor. Doch für Sightseeing bleibt keine Zeit, riesige Mutantenkäfer haben bereits Eure Witterung aufgenommen. Wir sind gespannt, wie sich das Kampfsystem von "Fallout 3" wohl gestaltet. Von außen betrachtet, könnte man das Action-RPG mit einem Shooter verwechseln. So bringt Ihr die Angreifer z.B. mit Pistole oder MG zur Strecke (wahlweise aus Ego- oder Third-Person-Perspektive). Allerdings steckt unter der bleihaltigen Hülle mehr als eine plumpe Ballerei. Visiert Ihr etwa einen Gegner an, zoomt die Kamera an diesen heran und das Geschehen wird eingefroren. Nun dürft Ihr in aller Ruhe die einzelnen Körperteile der Widersacher anwählen. Eine Prozentanzeige gibt Euch außerdem Aufschluss darüber, wie hoch die Chance eines Treffers ist. In aller Ruhe wählt Ihr also eine oder mehrere Extremitäten an und bewundert in der anschließenden Sequenz, wie sich die automatisch abgefeuerten Projektile ihren Weg ins Fleisch der Gegner bahnen. Ein angepeilter Kopf zieht so unter Umständen einen Headshot nach sich; ein Schuss ins Bein lässt den Feind dagegen humpeln – so werden ehemals agile Angreifer zu lahmenden Zielscheiben.

»Dreck und Staub soweit das Auge reicht – so stellt man sich die Spuren der Apokalypse vor.«

Die spektakulär in Szene gesetzten Bleispritzen stehen Euch allerdings nur begrenzt zur Verfügung. Nicht geizen solltet Ihr dagegen mit der Flüssigkeitsaufnahme, die Euren körperlichen Verfall (in Folge der radioaktiven Strahlung) verlangsamt. Wie sich die Suche nach dem lebens-



360 Die Oberwelt ist zwar laut Entwickleraussage nicht ganz so groß wie in "Oblivion", vermittelt aber nichtsdestotrotz einen epischen Eindruck.

"FALLOUT" – DIE VORGÄNGER

Ihr habt nie einen der beiden Vorgänger in Eurer Konsole gehabt? Kein Wunder, erschienen diese doch ausschließlich für den PC. Eigentlich schade, denn die von Interplay vertriebenen Rollenspiele begeisterten sowohl Fachpresse als auch Spieler durch ihr düsteres Setting, den schwarzen Humor und völlige Handlungsfreiheit. Gerade der erste Teil taucht immer wieder in PC-Bestenlisten auf. Die Rechte an "Fallout 3" erwarb das US-Entwicklerstudio Bethesda, nachdem Interplay 2004 Insolvenz anmeldete. Zu diesem Zeitpunkt werkelte Interplay bereits an einem dritten Teil, Bethesda fing bei der Entwicklung jedoch von vorne an.





PS3 Mit Hilfe dieser überdimensionalen 'Armbanduhr' baut Ihr Eure Attribute aus oder eignet Euch Fähigkeiten (z.B. für Reparaturen) an.

wichtigen Nass gestaltet, wurde uns während der Präsentation allerdings vorenthalten.

Nicht entgehen konnte einem dagegen die Stilsicherheit des Action-RPGs. Auch wenn das Spiel grafisch noch Raum für Verbesserungen lässt (schwammig texturierter Boden, später Grafikaufbau à la "Oblivion"), so ist der Gesamteindruck dennoch überwältigend. Das liegt vor allem an der glaubwürdig inszenierten Welt, deren Untergangsstimmung zum Greifen nah ist. Beispiel: Auf Eurem Streifzug durch das Ödland trefft Ihr wider Erwarten auf eine von Menschen gebaute Siedlung. Die aus Trümmern errichtete Stadt wurde um eine Atombombe herum gebaut, die jedoch nicht in die Luft gegangen ist. Für die Bewohner ist der Blindgänger allerdings eine Art Heiligtum. Doch Euch kümmert das wenig: In der Bar trefft Ihr auf einen finsteren Gesellen, der die Stadt dem Erdboden gleichmachen will – Ihr sollt dazu einen Zünder an der heiligen Bombe anbringen. Nach kurzer Bedenkzeit willigt Ihr ein und erledigt den Job (alternativ könntet Ihr auch den Sheriff informieren). Jetzt heißt es raus aus der Stadt und gemeinsam mit dem Auftraggeber die Sprengung vornehmen. Aus sicherer Entfernung legen wir den Schalter um und werden Zeuge eines imposanten wie einzigartigen Schauspiels: Ein riesiger Atompilz wächst in den Himmel, verwandelt die gesamte Szenerie in ein Inferno – und macht aus unserem angedachten einseitigen Preview kurzerhand einen Zweiseiter. Bombastisch! *ak*

360 Wie in "Oblivion": Bei Plaudereien zoomt die Kamera an den Gesprächspartner heran (rechts).

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Bethesda, USA
Hersteller	Bethesda
Genre	Action-RPG
Termin	Herbst 2008

FALLOUT 3

Das gefällt uns:
- » fantastisches Design
- » gelungene Mischung aus Shooter und RPG
- » alternative Lösungswege
- » tolle Sprecher (u.a. Liam Neeson)

Daran muss gearbeitet werden:
- » teils schwammige Texturen
- » unzureichendes Feedback der Gegner bei Beschuss

Ein Design wie aus einem Guss und ein klasse Kampfsystem – mit "Fallout 3" hat Bethesda ein heißes Eisen im Feuer. Schade, dass das Schmieden noch so lange dauert!

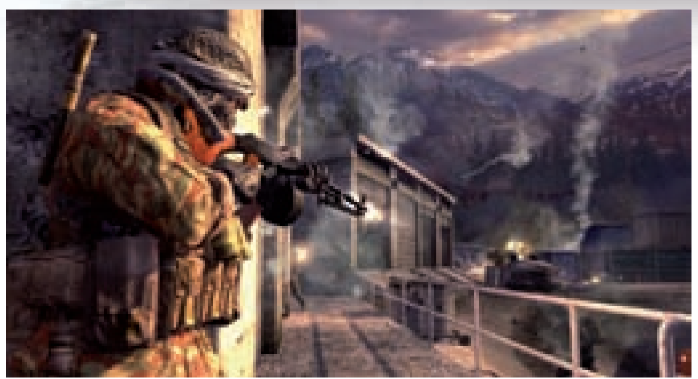
POTENZIAL



MEDIA & BUSINESS SUMMIT



Call of Duty 4: Modern Warfare


360 Die Pressebilder vermitteln einen falschen Eindruck: Bei "Call of Duty 4" handelt es sich natürlich um einen reinrassigen Ego-Shooter.

PS3 Grafische Schwäche: Das Gras fällt sehr pixelig aus. Die zahlreichen Effekte und tollen Charakter-Modelle machen das aber locker wett.

Ein Ego-Shooter, bei dem selbst ausgewiesene Ballermuffel frenetisch Beifall klatschen? Das muss was Besonderes sein...

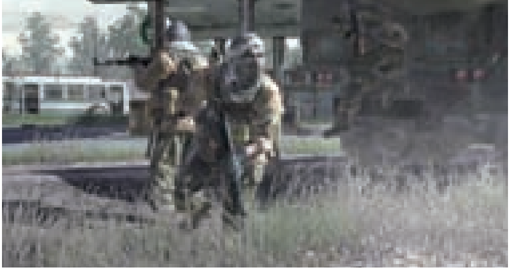
Ein Raunen ging durch die Menge, als die Demonstration des vierten "Call of Duty"-Ablegers zu Ende ging. Das Publikum war sich einig: "Modern Warfare" hat etwas Spezielles. Doch was? Ist es das fiktive Szenario, das neuerdings keinen Weltkrieg verwurstet? Ist es die eindrucksvolle Grafik mitsamt ihren superben Animationen? Nein, in erster Linie war es die herausragende Atmosphäre. Doch von Anfang an: Ein Soldat steht auf einer weitläufigen, von Gras überwucherten Ebene. Kein Gegner oder Kamerad in Sichtweite. Plötzlich ein Rascheln vor uns. Ein paar Grashalme bewegen sich. Was ist das? Der Wind? Ein Tier? Auf einmal hebt sich der Rasen vor uns, und wir erkennen, dass es sich um einen perfekt getarnten Teamkameraden handelt. Wow!

Wir folgen dem Begleiter und kommen erneut ins Schwärmen: Solch runde und realistische Animationen wie die des voranstürmenden Soldaten haben wir selten gesehen. Doch plötzlich ist Gefahr im Verzug: Vor uns patrouillieren zwei feindliche Einheiten um eine Hütte. Wir packen das Scharfschützengewehr aus und nehmen einen der beiden ins Visier. Gerade als wir abdrücken wollen, macht uns der Genosse darauf aufmerksam, dass wir erst den anderen ausschalten sollten. Warum? Weil der nicht von seinem Kollegen im Blick behalten wird. Der Hinweis erspart uns viel Ärger: Mit zwei Kopfschüssen beseitigen wir die Widersacher ruhig und kontrolliert. Wenn KI-Kollegen doch immer so gute Tipps auf Lager hätten...

Bleihaltiger ging's auf einem Frachterschiff zu: Hier standen eher traditionelle Ballereien auf dem Plan, die dank einer furiosen Inszenierung aber nicht minder beeindruckend ausfielen. Höhepunkt hier: An Bord explodiert eine Bombe und bringt den Kutter zum Sinken. Wir nehmen die Beine in die Hand und versuchen schnellstmöglich an Deck zu kommen. Nachdem wir uns durch enge und schräge Gänge (immerhin hat das Schiff Schieflage) geschlagen haben, müssen wir noch auf den rettenden Hubschrauber aufspringen. In puncto Intensivität ist "Call of Duty 4" schwer zu toppen! *ak*

»In puncto Intensität ist "Call of Duty 4" schwer zu toppen!«

PS3 Stimmungsvoll: Bevor es auf dem Schiff zur Sache geht, werdet Ihr mit dem Helikopter an Bord gebracht.


360 Lebensnah und geschmeidig: Die Animationen der Söldner sind erstklassig.

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Infinity Ward, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Das gefällt uns:
- » packende Atmosphäre
- » clevere CPU-Kameraden
- » furiose Action, aufgelockert durch Stealth-Einlagen
- » hervorragende Grafik und Animationen
- » satter Sound

Daran muss gearbeitet werden:
- » pixeliges Gras passt nicht ins Next-Gen-Bild

Das ist kein Spiel mehr, das ist Krieg! So intensiv habt Ihr das Mittendrin-Gefühl noch nie erlebt. Positiv: Der Zweite Weltkrieg wurde endlich eingemottet.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Burnout Paradise

Die große Freiheit lockt: Criterions Raser stellt Euch eine ganze Stadt für Vollgas- und Crash-Orgien zur Verfügung.

Beim ersten speziell auf Next-Gen zugeschnittenen "Burnout" werden die eingefahrenen Wege buchstäblich verlassen – statt auf vorgegebenen Strecken und in fixen Rennserien tobt Ihr Euch jetzt ganz nach Euren Wünschen aus.

Dazu gehört nicht nur die Wahl, wann Ihr was machen wollt, sondern auch eine Stadt mit einem Straßennetz, die Ihr völlig frei erkunden könnt – so wie es der EA-Kollege "Need for Speed" seit einigen Jahren vormacht. Allerdings habt Ihr hier mehr Möglichkeiten: Statt an vorgegebenen Punkten Veranstaltungen zu finden, könnt Ihr an jeder Kreuzung durch das Durchdrehen Eurer Reifen – dem namensgebenden 'Burnout' – spontan ein Rennen starten. Auch der Crash-Modus folgt dieser neuen Linie. Wollt Ihr für einen Haufen Schrott sorgen, wechselt Ihr per Knopfdruck in die 'Showtime': Dann sorgt Ihr jederzeit und überall für ein unfallträchtiges Verkehrschaos. In Paradise City gibt es 65 Straßenzüge, für die eigene Rekordlisten geführt werden – noch mehr Bedeutung bekommt dies im Onlinemodus, den Ihr nahtlos startet und in dem Ihr mit bis zu sieben Freunden um die Wette rast und rempelt.

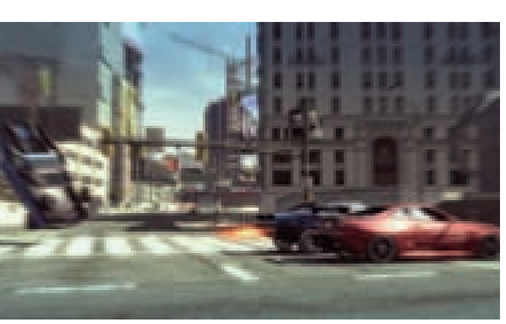
Zu den ambitionierten Ideen, die sich bei unserer kurzen Testrunde als überraschend eingängig und gut implementiert erwiesen, gesellt sich eine Grafik, die sich sehen lassen kann: Wieder geht es mit einem Höllentempo zur Sache, schick modellierte Fahrzeuge flitzen durch detailreiche Stadtumgebungen, die mit ihren kühleren Farbtönen etwas an den "Need for Speed"-Stil erinnern. Besonders eindrucksvoll gerieten die Unfälle, denn nun zerlegt es die Vehikel in noch mehr Einzelteile, die sich physikalisch korrekt verformen. Eine weitere intelligente Neuerung: Landet Ihr bei einem Crash nicht auf dem Dach und sind noch alle Räder vorhanden, könnt Ihr gleich weiterrasen.

Leider dauert es noch eine Weile, bis "Burnout Paradise" auf PS3 und Xbox 360 an den Start geht, doch was wir bisher sehen konnten, verspricht eine ganze Menge: Criterion hat die nächsten Monate Zeit, um alle Features unter einen Hut zu bringen – daher sind wir optimistisch, dass die Auto-Action wirklich halten kann, was sie verspricht. *us*

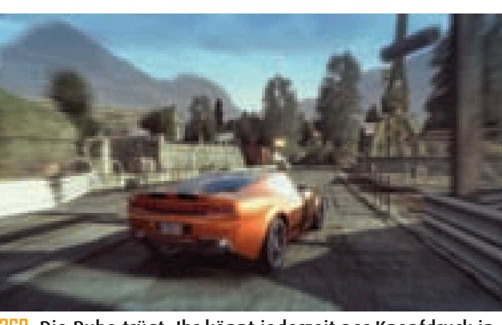


PS3 Paradise City ist groß und umfasst verschiedene Stadtteile – Ihr flitzt also nicht nur an Hochhäusern vorbei, sondern macht auch ländlichere Randbezirke unsicher.

»Dann sorgt Ihr jederzeit und überall für ein unfallträchtiges Verkehrschaos.«



360 Da lernt der Gegner fliegen: Mit kräftigen Remplern werft Ihr die Konkurrenz aus der Bahn.



360 Die Ruhe trügt: Ihr könnt jederzeit per Knopfdruck in den neugestalteten Crash-Modus wechseln.

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Criterion, England
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	1. Quartal 2008

BURNOUT PARADISE

Das gefällt uns:
- » die Grafik sieht wirklich nach Next-Gen aus
- » frei befahrbare, offene Stadt
- » beeindruckende Auto-Schadensmodelle

Daran muss gearbeitet werden:
- » die non-lineare Karrieregestaltung ist hoffentlich gut ausbalanciert

Starke Optik, coole Crashes und ein frei erkundbares Straßennetz – die Rüpelraserei hat das Potenzial zum Vollgas-Hit.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

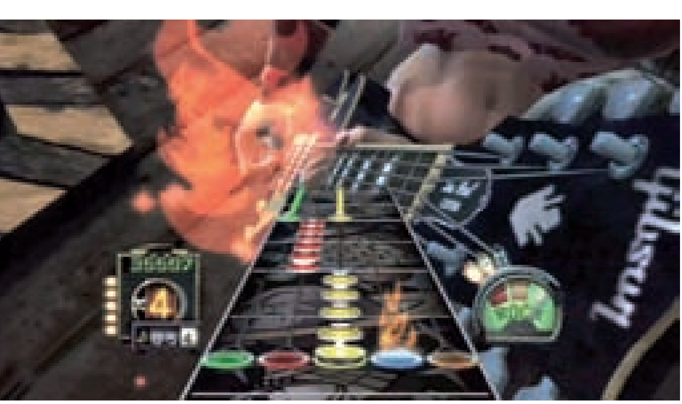
BATTLE OF BANDS



"Guitar Hero III" gegen "Rock Band" – ab Herbst gehen zwei große Musikspiele auf Welttournee. Wir haben die Konkurrenten zum E3-Interview geladen.

360 Bei "Rockband" passen alle vier Instrumente auf's Bild.

MAN!AC: Dein Toureinstand steht noch aus und dennoch wird um Dich schon jetzt ein Wirbel gemacht, als wärst Du der Superstar von morgen. Kriegt man's bei all den Vorschusslorbeeren nicht manchmal mit der Angst zu tun?
Rock Band: Angst? Wovor denn? Ich biete den Fans ein Bombastpaket, das es in vergleichbarer Form noch nie gegeben hat. Egal, ob du auf Gitarre oder Bass stehst, Schlagzeug spielen oder singen willst – bei mir wird jeder Muckergeschmack befriedigt. Und wer jetzt meint, dass das alles zu viel des Guten ist, den kann ich beruhigen. Schließlich haben wir mit Harmonix ein Management im Rücken, das bereits jede Menge Erfahrung in Sachen amtlich Rocken hat.
MAN!AC: Das stimmt allerdings. "Guitar Hero III", befürchtet man als Altrocker bei so viel Selbstbewusstsein nicht manchmal, bald zum alten Eisen zu zählen?
Guitar Hero III: Ganz ehrlich? Nein. Klar, die Jungs von Harmonix haben mir ja auch zu Starruhm verholfen, die haben's wirklich drauf. Aber wir sind mit unserem neuen Management mehr als zufrieden. Denn Neversoft macht nicht den Fehler, das Rad neu erfinden zu wollen. Die wissen genau, was ich kann und treiben exakt diese Stärken zur Perfektion. Außerdem bin ich bereits weltberühmt. Warum Millionen treue Fans weltweit mit irgendwelchen Experimenten verunsichern?
MAN!AC: Business as usual – willst Du uns das damit sagen?
Guitar Hero III: Nein, natürlich nicht. Erst einmal gibt's immer noch genug Leute, die noch nie die Chance hatten, mich live und in Aktion zu erleben. Deswegen mache ich diesmal nicht nur auf PS2 und Xbox 360 Halt. Auch Wii und PS3 werden von mir beehrt. Außerdem komme ich mit brandneuen, kabellosen Gibson-Klampfen daher. PS2ler dürfen sich über ein Modell Marke Kramer freuen, alle anderen kriegen die legendäre Les Paul. Paula-Fans dürfen sogar die Faceplates austauschen. Wenn das mal nicht geil ist!
Rock Band: Sorry, aber wenn das schon alles ist, dann kann ich nur drüber lachen. Bei meinen Gitarren handelt es sich um Stratocaster aus dem Hause Fender. Und damit nicht genug: Die coolen Dinger haben zusätzlich zu den fünf regulären Fret-Knöpfen noch fünf weitere Buttons für heiße Soli. Da musst du nicht mal ins Schlagbrett hauen. Einfach die Solo-Knöpfe drücken und schon geht's ab. Ach, und bevor ich's vergesse: Die Klampfen haben auch noch 'nen Fünf-Wege-Effektregler für Wahwah, Echo Chorus und andere Sounds.

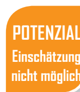


PS3 Bei spektakulären "Guitar Hero 3"-Soli wird auf die Klampfe gezoomt.

MAN!AC: Und was ist mit dem Schlagzeug?
Rock Band: Das besteht aus vier Trommelpads, Fußpedal und echten Sticks. Damit kann man während der Songs sogar richtige Drum-Soli hinlegen! Im ganz eigenen Stil, so wie man Bock hat.
MANIAC: Klingt ganz schön anspruchsvoll.
Rock Band: Quatsch! Man kann ja den Schwierigkeitsgrad einstellen, so dass auch Anfänger mit den Trommeln klar kommen. Und übersichtlich ist das Ganze auch. Schließlich sind alle vier Instrumente gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen. Oben läuft die Gesangsspur von rechts nach links. Darunter befinden sich nebeneinander Gitarre, Bass und Schlagzeug.
MAN!AC: Du sprichst es an. Musik machen ist ein geselliges Vergnügen. Was habt Ihr diesbezüglich so in petto?
Rock Band: Alles, was Du willst, Schätzchen. Online oder offline geht bei mir die Post ab. Du kannst mit deiner ganzen Band gegen andere Mucker antreten oder auch als Einzelmusiker einer Kombo beitreten. Und wenn ein Kollege mal richtig aus dem Takt kommt, dann spielt der Rest einfach ein paar heiße Soli und holt den Kumpel zurück ins Boot.
Guitar Hero III: Also bitte, online und offline – ist doch wohl selbstverständlich heutzutage. Bei mir gibt's auch noch Boss-Battles gegen echte Gitarrenlegenden wie etwa Slash. Außerdem hab ich diesmal ein paar fiese Extrawaffen im Gepäck. Wenn du eine bestimmte Tonfolge triffst, dann kriegst du coole Items, die deinem Gegner die Hölle heiß machen. Locker' ihm zum Beispiel die Saiten. Dann muss er sie durch Hämmern auf die entsprechende Taste erst wieder reindrehen. Oder zwing ihn, als Linkshänder zu spielen. Wenn sich die Tastenanordnung plötzlich spiegelt, ist Chaos vorprogrammiert, das darfst du mir glauben.
MAN!AC: Das klingt tatsächlich nicht übel. Aber was macht die Liederauswahl. Coole Songs sind schließlich das A und O!
Guitar Hero III: Ich nenne nur eine Zahl: 70. So viele brandneue Songs hab' ich mir für die nächste Tour draufgeschafft.
Rock Band: Bei mir geht's querbeet durch die Jahrzehnte. Ob Punk, Metal, Alternative oder Classic Rock – ich hab' so einen guten Draht zu fast allen wichtigen Plattenfirmen, dass die mir meist sogar die originalen Masterbänder zur Verfügung stellen. Nur wenige Songs hab' ich neu aufnehmen müssen. Wie viele Stücke genau ich spiele, möchte ich noch nicht verraten.
MAN!AC: Vielen Dank für das Gespräch, Jungs. Wir sehen uns auf Tour!
Das Interview führte Colin Gäbel.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Neversoft, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	4. Quartal



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Harmonix, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Musikspiel
Termin	4. Quartal

GUITAR HERO III

Oldschool: gewohnt geniale Gitarrengaudi, jetzt mit Online-Unterstützung und Battle-Modus – Extrawaffen inklusive.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

ROCK BAND

Newschool: extrem ambitionierte Band-Simulation für Gitarre, Bass, Schlagzeug und Gesang – hier kommt was Großes!

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

MAN!AC UNRESTRICTED

Volljährige Leser bekommen im Abo unsere ungeschnittene DVD mit zusätzlichem Content.

Diese DVD hat keine Jugendfreigabe.



- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- "unrestricted" Abo-DVD für alle Leser über 18 Jahre

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD
- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe (SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Mario Kart Wii

Wii

Viele neue Spiele gab es auf der Nintendo-Pressekonferenz nicht zu sehen. Doch wenigstens der Italo-Klempner drehte in einem (viel zu kurzen) Trailer seine ersten Kart-Runden. Optisch erinnert die Flitzerei durch ihre Comic-Optik stark an den GameCube-Vorgänger "Double Dash!!". Spielerisch gibt's aber einige Änderungen zu vermelden: So lassen die Teilnehmer die Doppelsitzer aus dem Vorgänger in der Garage stehen und bestreiten die Rennen wieder einzeln. Endlich dürft Ihr (wie im DS-Ableger) online antreten, laut geheimnisvoller Andeutung dürfen dabei "viele" Fahrer gleichzeitig an den Start . Stolz verkündete Showmaster Reggie außerdem, dass der Raserei ein Lenkrad (das Wii Wheel) beiliegen wird – ein Bild findet Ihr im Artikel zur Pressekonferenz. Die Wii-Fernbedienung wird einfach in die Peripherie eingeklemmt und schon könnt Ihr Euer Kart durch echte Lenkbewegungen steuern. Man darf gespannt sein, ob sich Miniturbos damit immer noch so gut (oder vielleicht sogar einfacher) zünden lassen. Ganz neu ist die Idee mit dem Lenkrad allerdings nicht: Schon Ubisoft legte seinen ersten Rennspielen quasi dieselbe Hardware bei. Ob's eine alternative Analogstick-Steuerung gibt, ist noch nicht bekannt.

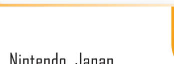


Wii Pimp my Kart: Fiesling Wario hat seine Karre mit einem fetten Motor aufgemotzt. Da kommt Gangster-Kollege Bowser nicht mehr mit.



Wii Nach den seltsamen Kart-Kreationen aus "Double Dash!!" darf der Klempner zum Glück wieder in vernünftigen Flitzern Platz nehmen.

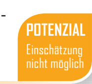
Was den Umfang anbelangt, rechnen wir mit einer ähnlichen Streckenzahl wie in "Mario Kart DS" – dort gab es deren 32. Warum? Weil wir im Trailer mindestens drei Kurse aus älteren "Mario Kart"-Episoden erkannt haben, z.B. die N64-Bauernhof-Piste 'Moo-Moo-Farm'. Wahrscheinlich wird es also auf 16 neue und 16 Retro-Strecken hinauslaufen – doch das ist nur eine Vermutung. Die Premieren-Pisten kamen schon mal sehr vielversprechend rüber: So hüpfte Mario in seinem Flitzer über "New Super Mario Bros."-Pilze und Wario schoss einen Steilhang hinunter. Sieht nach viel Spaß aus!



INFOS

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
Termin	1. Quartal 2008

Lenkrad und Online-Modus könnten der Serie einen zusätzlichen Spielspaß-Schub verleihen – grafisch ist's noch eher unspektakulär.



EA Playground

Wii / DS



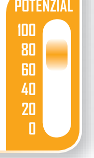
Wii Diese simpel-spaßige Mixtur aus Tennis und Fußball konnten wir bereits ausprobieren. Wird "EA Playground" das bessere "Wii Sports"?

Mit den Worten "Hier könnt Ihr all die lustigen Spiele Eurer Kindheit noch einmal erleben" wurden wir zum Probespiel von "EA Playground" gelockt und haben es nicht bereut. Wir bekamen eine Wii-Remote in die Hand gedrückt und der Spaß konnte beginnen. Im Gegensatz zu Nintendos Spielesammlung "Wii Sports" setzt EAs Parade auf eine konventionellere Steuerung, lediglich Spezialmanöver wie z.B. Schmetterbälle führten wir mittels Remote- oder Nunchuk-Schwung aus. Leicht und simpel blieb es aber dennoch, als wir beim Völkerball Jagd auf unsere Gegenspieler machten oder beim Fußball-Tennis-Mix Bälle über das Netz droschen. Die DS-Version wird zudem über Minispiele verfügen, bei denen das Mikrofon zum Einsatz kommt.

INFOS

Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	4. Quartal

Fröhlich-bunte Minispiel-Sammlung, die auf Eure kindlichen Triebe abzielt – die Steuerung ist aber nicht so intuitiv wie bei Nintendo.



Blocks

Wii



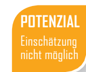
Wii Eine einfache Idee in komplexer Umgebung: Mit dem Editor lassen sich überraschend umfangreiche Ereignisketten entwerfen.

Electronic Arts lüftet das Geheimnis, welche Ideen Star-Regisseur Steven Spielberg selber spielen will: Das erste Produkt der kreativen Kooperation ist keine epische Saga, sondern eine aus einfachen Mitteln gestrickte Wii-Knobelei. Bei "Blocks" geht es darum, aus den namensgebenden Klötzen zusammengestellte Figuren und Bauten wieder einstürzen zu lasssen. Das bewerkstelligt Ihr, indem Ihr per Remote und Nunchuk Bälle auf die Gebilde werft oder Bauteile greift und wegnehmt. Blocks mit verschiedenen Eigenschaften sorgen für knifflige Situationen und Abwechslung. Außerdem erlaubt ein Editor den Bau eigener Kreationen – das klingt ähnlich reizvoll wie Sonys "LittleBigPlanet", aber zugänglicher und weniger kompliziert.

INFOS

Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Denkspiel
Termin	1. Quartal 2008

Simple, aber trickreiche Knobelei, die zeigt, wie viel aus ganz normalen Bauklötzen mit etwas Fantasie zu machen ist.



Civilization Revolution

PS3 / 360 / Wii / DS



360 Eure Städte werden je nach Volk und Zeitalter einen eigenen Look haben – auf diesem Bild befinden wir uns in der Römer-Ära.

In Santa Monica kamen wir hinter verschlossenen Türen in den Genuss einer Präsentation von "Civilization Revolution". Zwar war Civ-Papa Sid Meier nicht persönlich anwesend, Senior Producer Barry Caudill gewährte uns dafür tiefe Einblicke in die neueste Episode der Strategie-Legende. Gezeigt wurde eine noch sehr frühe Fassung für die Xbox 360, die aber schon mit einigen technischen Finessen aufwarten konnte: Der noch nicht erforschte Bereiche verdeckende Nebel war voll volumetrisch, zudem wurde die putzige Cartoon-Optik mit Tiefenunschärfe-Effekt, Motion Blur und High Dynamic Range Lighting veredelt. Zu viel technisches Blabla? Gut, dann reden wir über den Spielablauf: Eure Aufgabe ist es, Euer Volk von der Steinzeit in die Neuzeit zu bringen. Ihr kommandiert Griechen, Römer und Ägypter, aber auch moderne Einheiten, die Schwert und Schild mit Assault Rifle und Kevlar-Weste getauscht haben. "Civilization Revolution" will nicht nur die besten Elemente aus vier Spielen und sechs Erweiterungen herauspicken, sondern eine völlig neue Spielerfahrung bieten. Damit Euch die Rundenkämpfe nicht langweilig werden, sollen die Schlachten immer anders aussehen – vielen Animationen, einer ausgefeilten KI und der verbesserten Physik sei Dank. Zudem verändern Eure Einheiten ihr Aussehen, wenn Ihr sie hochstuft; einen Sanitäter beispielsweise erkennt Ihr am roten Kreuz auf weißem Stoff. Falls Ihr Euch gefragt habt, warum Sid Meiers neuestes "Civilization" für Konsolen erscheint, dann könnt Ihr Euch bei seinem Sohn Ryan bedanken – der hat in seinem Vater nämlich den Konsolero geweckt. Zudem freut sich das Team auf die Möglichkeit, den Strategie-Hit einem ganz neuen Publikum näherzubringen. Die Veröffentlichung ist für das nächste Frühjahr geplant, lediglich DS-Strategen müssen sich noch bis Herbst 2008 gedulden. Eine PSP-Version befindet sich aufgrund limitierter Personalkapazitäten momentan nicht in Arbeit.



360 Streitigkeiten und Verhandlungen mit anderen Generälen werden Comic-haft illustriert.

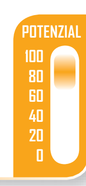


360 Die Kämpfe stehen im Hintergrund, einen Großteil Eurer Zeit verbringt Ihr mit Aufbauen.

INFOS

Entwickler	Firaxis, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Strategie
Termin	2008

Strategen dürfen sich freuen: 2008 können sie forschen, bauen, siedeln und kämpfen, bis die Konsole qualmt.



POTENZIAL 100 80 60 40 20 0

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Wii



Wii Erst wenn die Zombies nahe sind, erwarten Euch platzende Köpfe und Blutfontänen. Von weitem war die Knallerei erstaunlich unblutig.

Capcoms Ballerei als eine der Messe-Enttäuschungen zu bezeichnen, ist hart, aber gerecht. "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" wird der ruhmreichen Spieleserie wohl nicht gerecht werden. Zumindest dann nicht, wenn die auf der E3 von uns angespielte Version die finale Produktqualität widerspiegelt. Zwar funktionierte das Anvisieren via Zapper-Knarre tadellos, spielerisch fällt die Zombieschießerei aber weit hinter gute Lichtpistolen-Titel zurück. Anstatt einer packenden Horror-Show erwartet uns lahmes Geballere und nüchterne Optik. Am ärgerlichsten aber war die spärliche Resonanz der Untoten auf unsere Schüsse.

INFOS



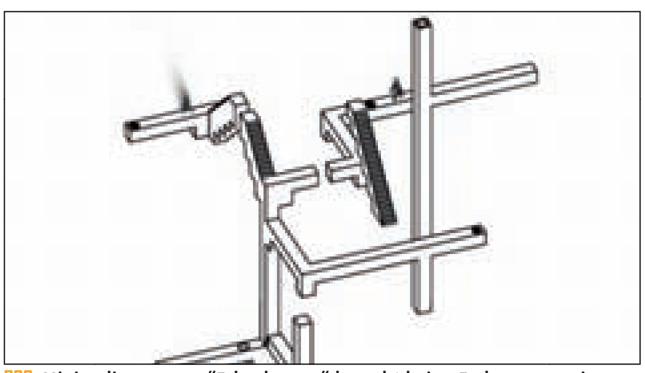
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Lightgun-Shooter
Termin	2007

Wird bestimmt kein richtig schlechtes Spiel, aber eben auch nicht der erhoffte Knaller: Capcoms träge Untotenhatz.

POTENZIAL 100 80 60 40 20 0

Echochrome

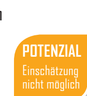
PS3



PS3 Minimalismus pur: "Echochrome" braucht keine Farben, um seine illusionslastigen Levels in Szene zu setzen.

Sony hat ambitionierte Pläne für die Downloadspiele im PlayStation Store. Am meisten stach auf der Pressekonferenz der vermeintlich simpelste Titel hervor: "Echochrome". Die in schwarzweiß gehaltene Knobelei setzt auf ein Prinzip, das an das unlängst von Sega veröffentlichte PSP-Spiel "Crush" erinnert: Euer Protagonist ist ein kleines Strichmännchen, das durch komplexe, den optischen Illusionen von M.C. Escher sehr ähnlichen Konstruktion herummarschiert und Objekte einsammelt. Der Clou: Lücken im Weg schließt Ihr, indem Ihr das Gebilde dreht und wendet und so Löcher z.B. durch Stützen verdeckt oder neue Pfade schafft. Klingt faszinierend, aber auch komplex – wir sind gespannt, wie sich's letztlich spielt.

INFOS



Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Denkspiel
Termin	2007

Originelle Knobelei, die meisterlich mit optischen Illusionen spielt und auf ein äußerst ungewöhnliches Design setzt.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Condemned 2: Bloodshot

PS3 / 360

Bei der Art und Weise, wie "Condemned 2" auf der E3 präsentiert wurde, konnte man glatt vergessen, dass das Spiel neben Gewalt und Prügeleinlagen noch andere Elemente enthält. Da wurde hier eine Visage poliert, dort ein Brustkorb durchbohrt und anderswo gleich der ganze Kerl in Brand gesetzt. Spätestens als einem Gegner die Schulter ausgekugelt wurde, war klar: In dieser Form wird der Horrorschocker nie und nimmer in Deutschland erscheinen – landete doch schon der im Vergleich zahme Vorgänger auf dem Index. Weil Microsoft bei Titeln ohne USK-Kennzeichnung einen Verkauf in Deutschland nicht gestattet, wird Sega für die Xbox-360-Fassung hier zu Lande wohl ohnehin keine Veröffentlichung anstreben.

Anders bei der PS3-Version: Die soll laut Sega den Weg in heimische Verkaufsregale finden. Wir drücken auf jeden Fall die Daumen, denn nicht nur die Brutalität hinterließ einen bleibenden Eindruck. Auch das Spiel an sich nahm uns dank der schaurig-klaustrophobischen Stimmung und der neuen Spielelemente gefangen. So bezieht Ihr die Umgebung jetzt mehr in die Kämpfe ein: Stopft einen Schurken z.B. in den Müllcontainer oder schleudert ihn kopfüber in eine Flimmerkiste.

Des Weiteren dürft Ihr zu allerlei Gegenständen greifen und sie den Feinden entgegenschleudern. Aber Vorsicht: Wenn Ihr Pech habt, fangen diese die Sachen und werfen sie zurück. Aus dem Vorgänger übernommen wurde die Forensik: Mit Schwarzlicht und etwas Kombinationsgabe ausgerüstet, wollen Morde aufgeklärt und Leichen identifiziert werden. Allzu schwer fallen die Rätseleinlagen allerdings nicht aus, zumal 80 Prozent davon freiwillig sind.



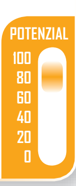
PS3 Ob das jemals wieder verheilt? Eure Faustschläge hinterlassen tiefe Furchen in den Gesichtern der Kontrahenten.



360 Indizien-Sicherung: Klärt die Morde auf, indem Ihr z.B. die Todesursache und die Identität des Opfers ermittelt.

INFOS
Entwickler Monolith Studios, USA
Hersteller Sega
Genre Action
Termin 1. Quartal 2008

Nichts für Zartbesaitete: In Sachen Brutalität und Spannung legt der zweite Psychotrip noch mal einen drauf.



POTENZIAL 100 80 60 40 20 0

God of War: Chains of Olympus

PSP

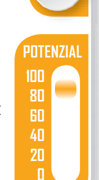


PSP Nur fünf gegen einen? Da haben die Angreifer keine Chance gegen Kratos. Der Spartaner haut auch auf der PSP gewohnt gewaltig um sich.

Wie die Story rund um Kratos und seinen Feldzug gegen die Götter ausgeht, werden wir erst erfahren, wenn der dritte Teil auf der PS3 erscheint: Der PSP-Ableger "Chains of Olympus" befasst sich nämlich mit dem Anfang der Geschichte und spielt deshalb noch vor der Handlung des PS2-Erstlings. Am Geschehen ändert das aber wenig, wie gehabt steuert Ihr den rachsüchtigen Krieger durch allerlei antike Szenarien und vernichtet alles, was sich an feindlichen Armeen und Monster entgegenstellt. Die immer noch eindrucksvolle Inszenierung fällt auf der PSP zwar etwas weniger detailreich aus und auch der Gewaltgehalt scheint geschrumpft zu sein, doch es geht immer noch mächtig zur Sache. Nicht nur Kratos-Fans wird's freuen.

INFOS
Entwickler Ready at Dawn, USA
Hersteller Sony
Genre Action
Termin 4. Quartal

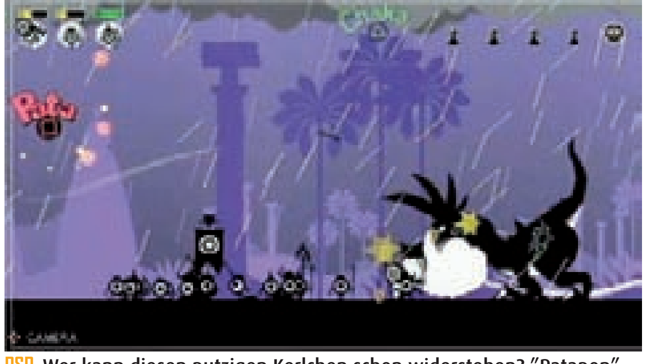
Auch im Hosentaschenformat haut der Götterkiller mächtig drauf: Nicht ganz so bombastisch wie die großen Teile, aber tadellos.



POTENZIAL 100 80 60 40 20 0

Patapon

PSP

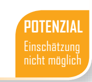


PSP Wer kann diesen putzigen Kerlchen schon widerstehen? "Patapon" setzt auf den charmanten Grafikstil von "LocoRoco".

Ein Rätsel dieser E3: Wieso zeigt Sony auf seiner Pressekonferenz ungewöhnliche Spiele, schweigt sich danach aber hartnäckig darüber aus? So geschehen mit "Patapon", das mit einem kurzen Einspieler zu bezaubern wusste, über das aber ansonsten kaum Material aufzutreiben war. Das putzige Abenteuer, in dem Ihr den Schutz über einen Stamm von lebendigen Augäpfeln übernimmt, erinnert optisch frappierend an den kultigen Kuglerspaß "LocoRoco", hat aber ansonsten wenig damit zu tun. Hier seid Ihr nämlich nicht wehrlos, sondern setzt Euch gegen angreifende Ungetüme mit Attacken zur Wehr, die möglichst rhythmisch und zum Takt passend ausgeführt werden. Hoffentlich zeigt uns Sony bald mehr davon.

INFOS
Entwickler Sony, Japan
Hersteller Sony
Genre Geschicklichkeit
Termin 2008

Knuffig in Szene gesetztes Abenteuer, bei dem mit rhythmusbasierten Attacken gekämpft wird – hat "LocoRoco"-Kultpotenzial.



POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Halo Wars

360



360 **Ein grafisch so spektakuläres Echtzeitstrategie-Spiel haben wir noch nicht gesehen – hier grillt der Scarab der Covenant seine Gegner.**

Mit Echtzeitstrategie-Titeln für Konsolen ist das so eine Sache – bisher konnte keine Padbelegung Maus und Tastatur gleichwertig ersetzen. Wie löst man dieses Dilemma? Wenn es nach den Machern von "Halo Wars" geht, liegt des Rätsels Lösung in der Art der Herangehensweise: Anstatt ein bestehendes Spielkonzept vom Computer auf die Heimkonsole zu übertragen, wird "Halo Wars" von Grund auf (und übrigens auch exklusiv) für Konsole entwickelt – genauer gesagt für eine Konsole, die Xbox 360. Praktisch, dass mit dem Entwickler Ensemble Studios ein echter Könner an diesem engagierten Projekt werkelt, schließlich stammt die millionenfach verkaufte "Age of Empires"-Serie aus dieser Schmiede.



360 **Die Covenant sollen kommen – sie werden an dicken Mauern der UNSC-Basis zerschellen.**

In "Halo Wars" geht es um den allseits bekannten Konflikt zwischen den Menschen der UNSC und der Covenant. Dieser wird nun eben nicht mehr in der Ego-Sicht gefochten, sondern aus einer anderen Perspektive entschieden. Die grundlegenden Pad-Kontrollen fallen erstaunlich simpel aus. Egal, ob Ihr eine Fabrik hochzieht oder Fahrzeuge baut – es braucht nur einen Knopfdruck dazu. Dann erscheint ein übersichtliches Ringmenü, aus dem die gewünschte Aktion ausgewählt wird. Zum Beispiel beobachteten wir die Konstruktion eines Warthogs: Mit wenigen Kommandos gebt Ihr den flotten Flitzer in Auftrag, nur Sekunden später düst das Kampfvehikel aus dem Bauch der Maschinenhalle. Auch das Navigieren auf der Karte fällt leicht – via Steuerkreuz springt Ihr zu wichtigen Punkten. Im Kampf macht sich die enge Zusammenarbeit mit "Halo"-Entwickler Bungie bemerkbar: Euer Warthog driftet wie gewohnt um Kurven und springt sogar über Schluchten, Covenant-Einheiten geben bekannte Soundsamples zum Besten. Wir wohnten einer fetten Schlacht bei, in der ein gigantischer Covenant-Käfer massenweise UNSC-Panzer zerstörte. Da half nur ein Orbitalschlag – wenige effektgespickte Sekunden später war aggressive Krabbler erledigt.

360 **"Halo Wars" bietet eine Vielzahl an unterschiedlichen Gebäuden und Evolutionsstufen.**

INFOS

Entwickler	Ensemble Studios, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Strategie
Termin	2008

Wird die Steuerung so intuitiv wie die Entwickler behaupten, hat "Halo Wars" das Zeug zum Hit – auch wegen der fetten Optik.



Folklore

PS3



PS3 **Das sieht nach einem unfairen Kampf aus: Unsere zarte Ellen muss es mit diesem rothaarigen Ungetüm aufnehmen.**

Nach zwei "Genji"-Episoden hat Entwickler Game Republic erst einmal genug von Yoshitsune & Co. – die neuen Helden heißen Ellen und Keats... und ihr Spiel "Folklore". Mit den beiden bereist Ihr zunächst das virtuelle Irland, später dürft Ihr zwischen der Realität und einer farbenprächtigen Parallelwelt wechseln. Auf der E3 erfreuten wir uns an spektakulären Effekten und sammelten die Geister der Verblichenen ein. Ist das Seelenkonto voll, kann sich Steppke Keats in ein weißhaariges Alter Ego samt geheimnisvollem Tattoo auf dem Rücken verwandeln. Die Steuerung gefiel bereits gut, wir sind gespannt auf das Abenteuer.

INFOS

Entwickler	Game Republic, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Termin	2008

Sieht viel spannender aus als jedes "Genji": "Folklore" verblüfft mit tollem Design, hübscher Optik und interessanter Geschichte.



Lost Odyssey

360



360 **Traditionalisten freuen sich: Eure bis zu fünf Recken umfassende Truppe bekämpft die Schergen in klassischen Rundenkämpfen.**

Das neue RPG der "Blue Dragon"-Macher Mistwalker begeisterte auf der Microsoft-Pressekonferenz durch einen flott geschnittenen Trailer. Die Präsentation von Studioboss (und "Final Fantasy"-Schöpfer) Sakaguchi hinterließ allerdings einen zwiespältigen Eindruck: Sowohl die traditionellen Rundenraufereien als auch die zahlreichen Dialoge hatten mit einer etwas lahmen Inszenierung zu kämpfen. Und auch grafisch konnten die Spielszenen nicht halten, was die Trailer-Eindrücke versprachen. Rollenspieler mit Faible für klassische Rundenkämpfe sollten den Titel trotzdem im Auge behalten. Denn allzu viele Alternativen gab's auf der E3 nicht zu sehen. Und die Story, in der Held Kaim dazu verdammt ist, 1.000 Jahre lang zu leben, klingt interessant.

INFOS

Entwickler	Mistwalker, Japan
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Termin	4. Quartal

Rollenspieler mit Faible für klassische Kämpfe merken sich "Lost Odyssey" vor – alle anderen winken gelangweilt ab.



Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

Wii



Wii Die Optik von "Zack & Wiki" ist zwar so ganz und gar nicht HD, zieht Euch mit ihrem Zeichentrick-Charme aber sofort in ihren Bann.

Capcom selbst bezeichnet den knuffigen Wii-Titel "Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros" als Puzzle-Adventure und trifft den Kern des Spiels sehr gut. Ihr wuselt in den verschiedensten Welten (Pirateninsel, ewiges Eis, Geistervilla) herum, sucht nach Schätzen und habt dabei einige Kopfnüsse zu knacken. Am besten lässt sich das Spielprinzip aber anhand eines Beispiels erklären. Das haben wir auf der E3 beim Probespiel erlebt: Wir befinden uns auf einem verschlafenen Eiland mit Tümpeln, reichlich Palmen und einigen tierischen Bewohnern. Das Level ist nur wenige Bildschirme groß, Euren Forscherdrang wird "Zack & Wiki" also sicher nicht stillen. Vielmehr kommen Eure grauen Zellen auf Hochtouren: Denn in jedem Areal ist eine Schatztruhe versteckt und die will gehoben werden. Sichtbar ist sie schon, tief unten versteckt in einer Höhle, die nur über einen sehr schmalen Zugang zu erreichen ist. Den Zugang können wir aber erst durchqueren, wenn er geflutet ist. Dies wiederum verhindert ein grimmiger Fisch (siehe mittleres Bild), der seinen Teich bewacht. Am Ufer lehnt eine Angel, wir haben jedoch keinen Köder. Also unter Steinen suchen, bis wir einen Wurm gefunden haben. Der Wurm wird via Remote-Schüttler in einen Stock verwandelt – damit er nicht davonläuft. Die oben erwähnte Angel ist übrigens scharf bewacht – erwähnten wir das schon? Also holen wir eine Bombe, lassen sie eine Rutsche herabsausen und schicken den Wächter schlafen.



Wii Keine gute Idee: Ins Wasser dürft Ihr erst, wenn der Fisch an der Angel zappelt.

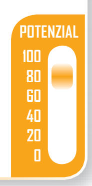
Wii Schlüsselservice: Ihr fügt die Teile zusammen, füllt Wasser ein und lasst es gefrieren.

Dann rutschen wir selbst herunter und transformieren anschließend den Stock wieder zum Wurm zurück – Vorsicht, dass er sich nicht sofort eingräbt! Jetzt flink den schnarchenden Schuft in eine Box verwandelt und zur Angel geflitzt. Den Wurm dran, den Köder rein, den Fisch geangelt. Dann ab ins Wasser und den Pfropfen entfernt, der den Gang versperrt. Wasser strömt rein, wir tauchen durch und heben den Schatz. War doch gar nicht mal so schwer...

INFOS

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Geschicklichkeit
Termin	Oktober

Putziger Knobelspaß für Adventure-Freunde: Capcoms Schatzjagd besitzt Anleihen klassischer Abenteuer-Spiele.



Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

PS3



PS3 Das Lombax-und-Roboter-Team kämpft sich diesmal durch teils sehr hübsche, aber teils noch verbesserungswürdige Welten.

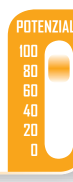
Nach dem Ego-Shooter-Ausflug mit "Resistance" kehrt Entwickler Insomniac zurück ins Reich der bunten Hüpfereien. "Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction" erfindet das Rad nicht neu: Wieder seid Ihr quer durch die Galaxie unterwegs und nehmt Scharen von Gegnern mit skurrilen Wummen (z.B. einer Discokugel-Knarre) auseinander. Beim kurzen Testspiel konnten wir uns davon überzeugen, dass das Kernkonzept weiter prima funktioniert, allerdings sollten noch vorhandene Macken bei Kamera und Zielerfassung sowie teils wenig erbauliche Texturen bis zur Veröffentlichung behoben werden.

INFOS



Entwickler	Insomniac, USA
Hersteller	Sony
Genre	Jump'n'Run
Termin	4. Quartal

Das Next-Gen-Debüt des dynamischen Duos setzt auf das bewährte Rezept: spielerisch stimmig, die Technik haut jedoch noch nicht um.



Viva Piñata: Party Animals

360



360 Gleiches mit Gleichem vergelten: Bei diesem Minispiel sind es zur Abwechslung die Piñatas selbst, die auf etwas eindreschen.

An welcher unbekannten Sensation Rare auch immer gerade werkelt, es muss ganz schön aufwändig sein: Das neue "Viva Piñata" entsteht nämlich bei den Krome Studios, deren nicht gerade überwältigendes Software-Highlight die "Ty the Tasmanian Tiger"-Serie darstellt. Allerdings dürften sie mit "Party Animals" kaum überfordert sein, denn dahinter steckt keine ausgewachsene Lebenssimulation, sondern eine Minispielsammlung. Mit bis zu drei Freunden duelliert Ihr Euch in über 50 einfach gestrickten Disziplinen und Rennen, die mehr oder weniger originell ausfallen: So dürft Ihr z.B. ein Segelschiff durch kräftige Rülpser antreiben. Das ist nicht sensationell, aber besser als das fade "Fuzion Frenzy 2" wird's schon werden...

INFOS

Entwickler	Krome Studios, AUS
Hersteller	Microsoft
Genre	Geschicklichkeit
Termin	4. Quartal

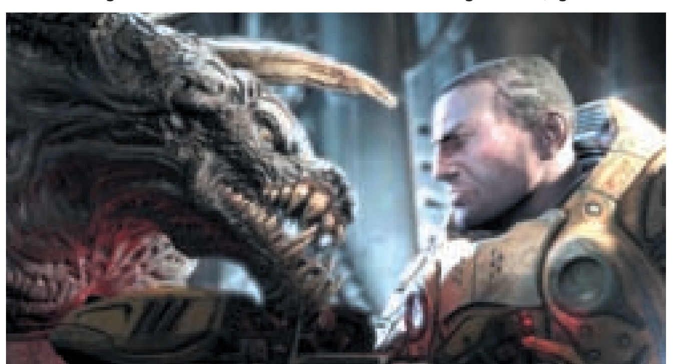
Partyspiel mit bunten Helden: Wer des Minispiels noch nicht überdrüssig ist, den erwartet eine witzige Mehrspieler-Gaudi.



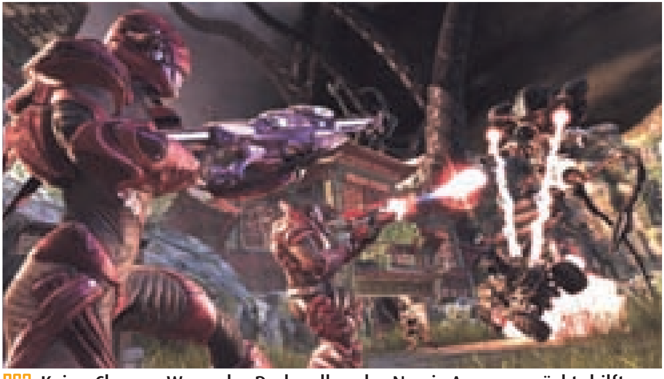
Unreal Tournament 3

PS3 / 360

Drei große Neuigkeiten zu "Unreal Tournament 3" verkündete Sony auf der diesjährigen E3-Pressekonferenz: 1. Das Spiel wird in diesem Jahr PlayStation-3-exklusiv sein. 2. Die Unreal Engine 3 wird von Epic speziell für die PS3 optimiert – davon soll die Grafik erheblich profitieren. 3. Via USB-Stick können am PC erstellte Mods auf die PS3 portiert werden. Zwei Tage später konnten wir uns ein Bild von der tatsächlichen Produktqualität machen: Wir plauderten mit Producer Jeff Morris und bewunderten eine optisch beeindruckende PS3-Version. Wenig verwunderlich, dass "Unreal Tournament 3" das erste Spiel zu werden verspricht, das es grafisch mit Epics indizierter Xbox-360-Schönheit aufnehmen kann – schließlich stammen beide Ballereien aus derselben Softwareschmiede. Laut Morris wolle man mit der neusten "UT"-Episode bewusst ein Gegengewicht zu anderen Shootern schaffen, die die taktische Komponente in den Vordergrund rücken. Hier wird mit Affenzahn geballert, gerannt und gesprungen, dass es eine Freude ist. Geht Ihr drauf, erscheint Ihr nur einen Wimpernschlag später schon wieder am Respawn-Punkt. Außerdem soll der dritte Teil der "Unreal Tournament"-Franchise erstmals eine elaborierte Solo-Kampagne bieten. Schließlich haben sich bei der letzten PC-Episode lediglich 50 Prozent der Käufer in die weite Online-Welt vorgewagt. Eure Kämpfer duellieren sich in Zwischensequenzen verbal und verfügen über markante Charakterezüge. Der Solo-Modus startet auf einer Weltkarte, spielt aber auch auf anderen Planeten. Ihr könnt die Seiten wechseln, Euren Feinden Technologien klauen und so sogar unterschiedliche Story-Pfade beschreiben. Spielerisch erwartet Euch Ego-Action vom Feinsten – gewürzt mit verflucht coolen Wummen, zahlreichen Gefährten und derben Splattereinlagen.



PS3 Auf Xbox 360 hat die Unreal Engine 3 bereits gezeigt, wie Next-Gen auszusehen hat, nun will die PS3 mit "Unreal Tournament 3" nachziehen.



PS3 Keine Chance: Wenn der Darkwalker der Necris-Armee anrückt, hilft nur die Flucht – seiner Laserpower steht Ihr ohne Panzer hilflos gegenüber.

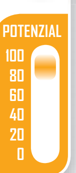
INFOS



Entwickler	Epic Games, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

Sieht schon jetzt toll aus und spielt sich mindestens so gut. Zudem soll der neue Solo-Modus auch Einzelspieler lange fesseln.

POTENZIAL



AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

Microsoft gesteht Hardware-Fehler ein

BUSINESS / HARDWARE • Seit der Veröffentlichung der Xbox 360 vor gut eineinhalb Jahren geht in den Zockerwohnzimmern ein Gespenst um. Sein Name: Ring of Death. Es sucht Microsofts HD-Konsole heim und hinterlässt einen blinkenden Eindruck – drei LEDs leuchten um den Einschaltknopf, das Gerät signalisiert damit "Ich bin gestört, brauche professionelle Hilfe". Was hier so blumig formuliert wird, hat sich mittlerweile zu einem schwerwiegenden Problem für den Windows-Konzern entwickelt.

Anfänglich als "Geräteausfallquote im normalen Toleranzbereich" abgetan, ist der "Todesring" jetzt Grund, die Garantie der Konsole auf drei Jahre auszudehnen. Soll heißen: Geräte, die sich mit drei blinkenden roten Lämpchen ins Nirwana verabschieden, werden von Microsoft bis 36 Monate nach dem Kauf kostenlos repariert. Anfallende Portokosten bekommen betroffene Kunden erstattet, die Garantie gilt sogar rückwirkend: So stehen Ende 2005 gekaufte Konsolen ebenso unter Schutz wie neu erworbene Geräte; durch eine Reparatur angefallene Beträge werden gutgeschrieben.

Dass die Xbox-360-Defekte schon lange nicht mehr 'im normalen Toleranzbereich' liegen, beweist die immense Summe der von Microsoft für diese Aktion gebildeten Rückstellungen: Über eine Milliarde Dollar kalkuliert der US-Konzern für Reparaturen ein. Die genaue Rücklaufquote hält Microsoft unter Verschluss, verlässliche Daten sind nicht zu bekommen. Diverse Berichte über die Konsolenausfälle (u.a. bei www.dailytech.com) gehen von einer 30-Prozent-Quote aus. Erfahrungen in der MAN!AC-Redaktion und Rückmeldungen von deutschen Händlern lassen diesen Wert plausibel erscheinen.

Die Ursache der Defekte wurde von Microsoft nicht genau benannt: Die Ausfälle sind auf "verschiedene Faktoren" zurückzuführen, hieß es in einem offenen Brief von Xbox-Chef Peter Moore lapidar. Technik-Freaks sehen das Problem in fehlerhaften Lötstellen, die durch unzureichende Kühlung entstehen. Reparierte Konsolen kommen oftmals mit einem zusätzlichen Kühlsystem zurück zum Kunden, was diese These untermauert. Laut Microsoft habe man das Problem inzwischen behoben, im Lager befindliche Geräte würden ausgetauscht.

Ob sich durch diese Offensive der Unmut der Kunden besänftigen lässt, bleibt fraglich. Das "Ring of Death"-Phänomen hat sich im Internet mittlerweile verselbstständigt und seltsame Blüten getrieben: Auf YouTube finden sich Anleitungen, wie man mit Handtüchern seine Xbox 360 gezielt überhitzt und so wieder zum Laufen bringt; bei Wikipedia wurde den technischen Problemen der Konsole sogar eine eigene Seite gewidmet. Gute PR für ein Gerät sieht anders aus...

Ring of Death: Blinken diese Leuchten rot, kann nur noch der Reparaturservice helfen.

Contra 4

DS » Konami » 2007

GAMES • Bill Rizer will es noch einmal wissen: Der Jump'n'Shoot-Veteran soll die ruhmreiche Konami-Serie "Contra" auf dem DS fortführen – hier zu Lande waren die zweidimensionalen Eskapaden lange Zeit als "Probotector" bekannt. Entwickelt wird die Schießerei von WayForward, die bisher für Handheldspiele zu bekannten Lizenzen wie X-Men, SpongeBob oder Barbie verantwortlich zeichneten. Die Spielmechanik bleibt dem Durchrennen-und-alles-Wegballern-Prinzip treu, nutzt aber auch den Doppelschirm: Klettert vom unteren Screen zum oberen oder zieht Euch mit dem neuen Greifhaken empor. Ebenfalls neu ist das Kombinieren von Waffensymbolen, um dickere Wummen zu erhalten. Außerdem geplant: ein Wireless-Modus für zwei frustresistente Handheld-Söldner.



DS Auch in "Contra 4" wird es wieder Passagen geben, in denen Ihr Euch auf einem Fahrzeug durch selbst scrollende Levels bewegt.

NEWS-TICKER >> +++ **Göttliches Spiel:** Entwickler-Legende Sid Meyer darf das Spiel entwickeln, 'das er immer schon machen wollte'. "Civilization Revolution" wird für PS3 und Xbox 360 entwickelt, eine Handheld-Version ist ebenso geplant +++ **Konkurrenz für Kratos:** In "Rise of the Argonauts" von Codemasters schlüpft Ihr in die Rolle von Jason und liefert Euch blutige Kämpfe mit den Monstern der Antike. Die Schlacht findet 2008 wohl auf allen Next-Gen-Systemen statt. +++ **Kult-Raser:** Midways "Cruis'n"-Serie wird auf dem Wii fortgesetzt. Wer "Cruis'n USA" oder "Cruis'n World" aus der Spielhalle kennt, weiß was



PSP gibt Gas

HARDWARE • Seit dem Update auf die Firmware-Version 3.50 haben Entwickler die Möglichkeit, die volle Kraft von Sonys PSP anzuzapfen: Die CPU kann nun mit der maximalen Leistung von 333 MHz laufen, also rund 20 Prozent mehr als die bisher festgelegte Obergrenze von 266 MHz. Konkret heißt dies, dass kommende Spitzentitel wie "God of War: Chains of Olympus" z.B. höhere Bildraten und mehr Details auf das Display zaubern können, dafür aber voraussichtlich die Batterielaufzeit kürzer wird. Schade nur, dass diese Neuerung auf ältere Spiele keinen Einfluss hat – sie laufen weiterhin so gut oder schlecht wie gewohnt.

Samstagabendshow mit Games

TV • Produzent, Regisseur und Autor Holm Dressler (u.a. "Wetten, dass...?", "Na sowas" und "Gottschalk täglich") arbeitet an einer Samstagabendshow, in der Prominente gegeneinander in Computerspielen antreten. Die mehrteilige Produktion geht voraussichtlich Ende 2007 bei RTL auf Sendung. Die geladenen Gäste sollen mit Körperbewegungen und Aktionen den Spielverlauf beeinflussen können. Wer das Treiben moderiert oder welche Spiele zum Einsatz kommen, ist noch nicht bekannt. Ob sich "Die große Cyber-Game-Show" in die lange Reihe der Videospiele-im-TV-Flops einreiht, lässt sich derzeit nicht einschätzen. Immerhin hat der 57-jährige Dressler 1977 die erste Games-Show im deutschen Fernsehen auf die Beine gestellt: "Telespiele" mit dem damals noch unbekannten Thomas Gottschalk.



Alter TV-Hase: Holm Dressler macht seit 30 Jahren Fernseh-Unterhaltung.

Atari feiert 35. Geburtstag

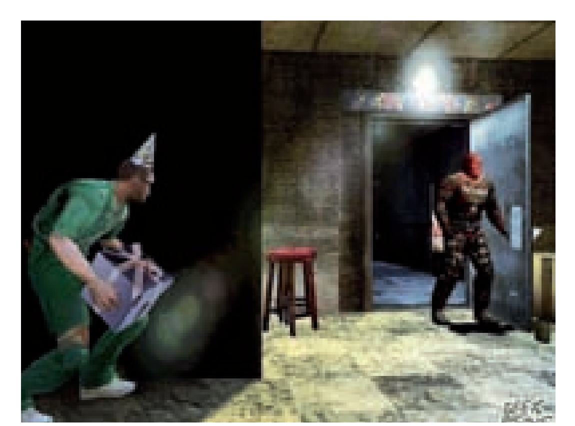
BUSINESS • Das Branchen-Urgestein Atari hat eine bewegte Vergangenheit mit vielen Höhen, aber auch so manchen Tiefen hinter sich – jetzt wird aber erst einmal kräftig gefeiert. Denn am 27. Juni jährte sich zum 35. Mal das Datum der Firmengründung: 1972 stellten Nolan Bushnell und Ted Dabney den Konzern auf die Beine, der kurz darauf mit "Pong" und dem Atari VCS 2600 sowohl die Spielhallen- als auch Heimkonsolenwelt revolutionieren sollte. Aus diesem freudigen Anlass startet Atari unter www.35-jahre-atari.de eine Jubiläumswebseite, auf der Ihr in den nächsten Monaten die bewegte Firmenhistorie nachlesen und schicke Preise gewinnen könnt – darunter eine Flugreise nach Santa Monica, wo seinerzeit die Erfolgsgeschichte ihren Lauf nahm.



Quo vadis, "Manhunt 2"?

PS2 / Wii / PSP » Rockstar » Termin nicht bekannt

GAMES • Bereits in MAN!AC 06/07 haben wir darauf hingewiesen, dass "Manhunt 2" nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird. Nun hat das britische USK-Pendant BBFC eine Einstufung verweigert, in den USA gab es nur ein 'adults only'-Rating – kommerzielle Todesstöße, da weder Nintendo noch Sony solchen Titeln eine offizielle Vertriebslizenz erteilen. Da auch Irland und Australien in dasselbe Horn stoßen, hat Take 2 den angepeilten Releasetermin gestrichen. Ob, wo und in welcher Form Dr. Lambs Meuchelorgie überhaupt veröffentlicht wird, ist bis dato unbekannt. Immerhin haben wir auf www.geekrising.com einen kreativen Vorschlag entdeckt, welche Änderungen zugunsten einer moderaten Freigabe vorgenommen werden müssten.



PS2 Partylaune statt Mordsstimmung: Daniel Lamb überwältigt Gegner mit Geschenken und albernen Hütchen.

Michael Herde

Selten wurde ein unveröffentlichtes Spiel so viel diskutiert wie "Manhunt 2". Angesichts der Welle von Verboten und Einschränkungen prophezeien manche eine drastische Entschärfung. Andere vermuten, es werde nie erscheinen. Während redaktionsintern auch einige meinen, dieses Spiel sei sowieso überflüssig, beunruhigt mich die aktuelle Situation. Die restriktiven Maßnahmen der BBFC und Co. stinken nach Zensur. Erwachsenen den Zugang zu einem unbequemen, inhaltlich wie stilistisch aber konsequenten Kulturgut zu verwehren, finde ich bedenklich. Natürlich braucht die Welt kein "Manhunt 2", sie braucht Videospiele generell nicht. Aber darum geht es nicht. Menschen haben ein Interesse an Unterhaltung und das Bedürfnis, durch das Ausloten eigener Grenzen zu wachsen. Ob durch Fallschirmspringen, die Lektüre eines "American Psycho" oder "Manhunt 2" ist egal. Ich verurteile diesen heuchlerischen Moralzeigefinger, der mir verbietet, mich mit unliebsamen Themen auseinanderzusetzen.

ihn erwartet: trashige, aber unheimlich spaßige Chaos-Rennen. Zwölf Strecken soll's im lediglich "Cruis'n" betitelten Nachfolger geben, als Termin wurde der November genannt. +++ Eile mit Weile: "Gran Turismo 5" wird frühestens im Frühjahr 2008 erscheinen. Einen konkreten Termin wollte Chefentwickler Kazunori Yamauchi nicht nennen. 'Da "GT 5" perfekt werden soll', kann sich der Release jederzeit nach hinten schieben. +++ Neuer Name, neues Spiel: Die Sheffield-Niederlassung des englischen Entwicklers Kuju ("Crush") heißt ab jetzt Chemisty. Erstes Projekt wird "To End All Wars", wofür die Unreal Engine 3 lizenziert wurde. Gerüchten zufolge soll es sich um einen Shooter zur Zeit des Ersten Weltkriegs handeln.



USK-Reform

BUSINESS • Die deutsche Kontrollinstanz für die Altersfreigabe von Videospielen wird neu strukturiert. Bislang ist die Unterhaltungssoftware Kontrolle (USK) Teil des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit (fjs), der sich u.a. um die gesellschaftliche Akzeptanz von neuen Medien, Computerspielen und technischen Entwicklungen kümmert. Im Zuge der "Killerspiel"-Debatte in den letzten Monaten wurde immer wieder Kritik an der Arbeit der USK laut: Zu lasch sei das Gros der Alterseinstufungen und zu eng der Kontakt zur Industrie. Der fjs reagiert nun und gliedert die USK aus: "In Zukunft wird die USK als gemeinnützige Gesellschaft außerhalb des fjs zwischen Industrieverband und den Ländern positioniert", heißt es in der Pressemitteilung. Mit der Loslösung einher gehen "die Intensivierung der Öffentlichkeitsarbeit und eine größere Transparenz bei den Bewertungskriterien".


Die neue USK-Werbekampagne im Spielehandel

An dem bisherigen Verfahren der Alterseinstufung wird diese Neustrukturierung nicht viel ändern. Wie bisher haben die Obersten Landesjugendbehörden das letzte Wort, die USK fungiert weiterhin als Vorbereiter. Ob sich die Reform auch in strengeren Altersfreigaben niederschlägt, darüber lässt sich derzeit nur spekulieren. Allerdings: Mehr 'ab 18'-Siegel zu vergeben bedeutet nicht, die Jugend besser zu schützen. Handel und vor allem Eltern sind am Ende verantwortlich, was Nicht-Erwachsene kaufen und spielen.



Combat Pack

Wii » Pebble » 15 Euro

ZUBEHÖR • Auf ins Gefecht: Mit dem "Combat Pack" von Pebble dürft Ihr Euch wie Link in seinem neuesten Wii-Abenteuer fühlen. Dazu steckt Ihr Wiimote und Nunchuk in das recht klein geratene Plastik-Schwert (ca. 42 x 12 cm) respektive Schild (ca. 19 x 14 cm). Die Miniaturwaffen sorgen bei Profizockern für Kopfschütteln – so manch junger Spieler könnte dennoch Gefallen daran finden, mit einer nachgiebigen Schaumstoffklinge vor dem Bildschirm herumzufuchteln. Beim Zocken stört das (geringe) Zusatzgewicht des Schilds jedoch ein wenig. Notfalls können Hobbyhandwerker den Minischild ebenso als Maurerkelle einsetzen.

Fazit: Relativ sinnfreies Kunststoffzubehör mit einem gewissen Coolness-Faktor – zumindest spielfreudige Kinder wird's freuen.



Studie zum Jugendschutz



BUSINESS • Das Hans-Bredow-Institut veröffentlichte Ende Juni eine Studie zum Jugendschutzsystem im Bereich Video- und Computerspiele. Im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend untersuchte das Institut, inwieweit der Jugendmedienschutz effektiv funktioniert. Wer sich für den 177 Seiten starken Bericht interessiert, findet ihn kostenlos unter www.hans-bredow-institut.de, nachfolgend die wichtigsten Ergebnisse im Überblick:

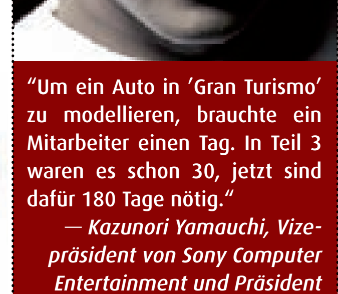
» **Ein Verbot bestimmter Spielgattungen (z.B. Ego-Shooter) ist verfassungsrechtlich nur schwer durchsetzbar, da es erwachsenen Spielern Inhalte vorenthält und in die Rechte der Hersteller eingreift.**

» **Die Prüfungsgutachten der USK sollten durch einen einsehbaren Kriterienkatalog transparenter gemacht werden.**

» **Die Alterskennzeichnungen sollten auffälliger und eindeutiger gestaltet werden.**

» **Die Kontrolle der Einhaltung von Altersfreigaben sollte intensiviert werden, zum Beispiel durch Testkäufe von Behörden.**

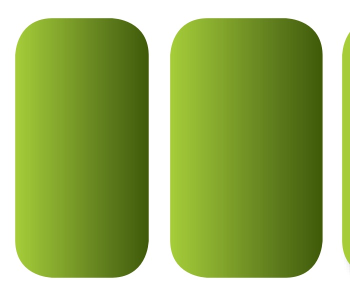
Insgesamt sehen die Experten des Instituts keinen Bedarf, das bisherige Jugendschutzsystem im Bereich Video- und Computerspiele komplett umzukrempeln oder deutlich zu verschärfen. Einen Seitenhieb auf übereifrige wie populistische Politiker und Kriminologen konnten sich die Verfasser der Studie übrigens nicht verkneifen. So betont das Hans-Bredow-Institut, "dass eine sachliche und wissenschaftlich fundierte Diskussion zu mehr Transparenz im Jugendmedienschutz führen müsse, damit Eltern, Kinder und Jugendliche dessen Kriterien nachvollziehen und akzeptieren könnten."



Zitat des Monats

"Um ein Auto in 'Gran Turismo' zu modellieren, brauchte ein Mitarbeiter einen Tag. In Teil 3 waren es schon 30, jetzt sind dafür 180 Tage nötig."

— Kazunori Yamauchi, Vizepräsident von Sony Computer Entertainment und Präsident von Polyphony Digital



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
High School Musical	Buena Vista	Musikspiel	21. September
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. September
Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
NASCAR 08	Electronic Arts	Rennspiel	9. August
NHL 08	Electronic Arts	Sportspiel	13. September
Obscure 2	Atari	Action	September
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	September
Spinout	THQ	Action	28. September
Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	August
Thrillville: Off the Rails	Lucas Arts	Strategie	Oktober
Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Sportspiel	30. August

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Ego-Shooter	24. August
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	19. Oktober
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. September
Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
NASCAR 08	Electronic Arts	Rennspiel	9. August
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	September
Sega Rally	Sega	Rennspiel	28. September
SingStar	Sony	Karaoke	22. August
skate.	Electronic Arts	Sportspiel	30. August
Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	August
Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Sportspiel	30. August
TimeShift	Vivendi	Ego-Shooter	September

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
BioShock	Take 2	Action-Adventure	24. August
Earth Defence Force 2017	Koch	Action	29. September
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	19. Oktober
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	26. September
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. September
Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	23. August
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
Moto GP '07	THQ	Rennspiel	August
NASCAR 08	Electronic Arts	Rennspiel	9. August
NHL 08	Electronic Arts	Sportspiel	13. September
Project Gotham Racing 4	Microsoft	Rennspiel	September
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	September
Sega Rally	Sega	Rennspiel	28. September
Skate	Electronic Arts	Sportspiel	30. August
Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	August
Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Sportspiel	30. August
Two Worlds	Southpeak	Rollenspiel	September

WII

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Boogie	Electronic Arts	Partyspiel	30. August
Brothers in Arms: Double Time	Ubisoft	Ego-Shooter	Oktober
Cosmic Family	Ubisoft	Adventure	30. August
High School Musical	Buena Vista	Musikspiel	21. September
Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. September
Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Action-Adventure	26. Oktober
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	September
Super Paper Mario	Nintendo	Action-Adventure	20. September
Tamagotchi Party On!	Atari	Simulation	31. August
Thrillville: Off the Rails	Lucas Arts	Strategie	Oktober
Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Sportspiel	30. August
Trauma Center: Second Opinion	Nintendo	Geschicklichkeit	10. August

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
» über 100 Seiten
» mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
» zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
» noch mehr Spiele im Preview-und Testteil
» spielbare Demos
» alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	September
Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Rennspiel	7. September
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. September
Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
Monster Hunter: Freedom 2	Capcom	Action	31. August
Pac-Man Rally	Electronic Arts	Rennspiel	23. August
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	September
Sega Rally	Sega	Rennspiel	28. September
Steel Horizon	Konami	Strategie	September
Thrillville: Off the Rails	Lucas Arts	Strategie	Oktober
Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Sportspiel	30. August
Worms: Open Warfare 2	THQ	Action	August

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Dragon Ball Z: Goku Densetsu	Atari	Beat'em-Up	August
Flash Focus	Nintendo	Denken	15. Oktober
Jam Sessions	Ubisoft	Musikspiel	September
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
Lifesigns Hospital Affairs	JoWood	Simulation	September
Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega	Sport	30. November
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	September
SNK vs Capcom Card Fighters	Atari	Beat'em-Up	Oktober
Sonic Rush Adventure	Sega	Action-Adventure	September
Steel Horizon	Konami	Strategie	Oktober
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Action-Adventure	19. Oktober
Thrillville: Off the Rails	Lucas Arts	Strategie	Oktober
Worms: Open Warfare 2	THQ	Action	August

Turok



MAN!AC massakriert monströse Mutantenechsen mit martialischen Maschinengewehren – unsere "Turok"-Erfahrungen hautnah.

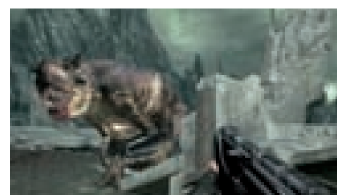
Der Boden wankt, die Bäume zittern, das Schilfgras raschelt – da ist doch was im Busch! Vorsichtig schleiche ich aus dem Unterholz, vor mir liegt scheinbar friedlich ein malerisches Tal. Ich gehe vor, meine Teamkollegen folgen mir dichtauf. Plötzlich trampeln uns mehrere große Dinos entgegen – Feuer frei! Doch die Echsen beachten uns nicht – klar, bei näherem Hinsehen sind sie als prähistorische Vegetarier erkennbar.

Während ich mich von dem Schrecken erhole, erzittert der Boden erneut, ein infernalisches Brüllen fährt mir durch Mark und Bein. Gierig schiebt sich ein gigantisches Maul hinter einer Felswand hervor, Sabber tropft herab. Davor sind die anderen Dinos geflüchtet! Ein T-Rex, der König der Fleischfresser hat Witterung aufgenommen. Jetzt ist Rennen angesagt. Doch mit meinen dicken Muckis und dem Kampfanzug bin ich nicht der Schnellste. Das Vieh kommt immer näher, ich wage es nicht mehr nach hinten zu sehen. Dann die Rammattacke, ich stürze, verliere die Orientierung, rapple mich aber wieder auf. Plötzlich lässt der Riese von mir ab, er hat neues Futter im Visier – jetzt sind zwei Raptoren dran. Aus sicherer Entfernung schieße ich mit meinem High-Tech-Bogen einige Pfeile auf den T-Rex – diese Waffe kenne ich aus meinen Erinnerungen, als ich noch im Körper eines grob modellierten Ureinwohners steckte.

»Ich gebe nicht auf, kämpfe mich frei und steche das Biest eiskalt ab.«

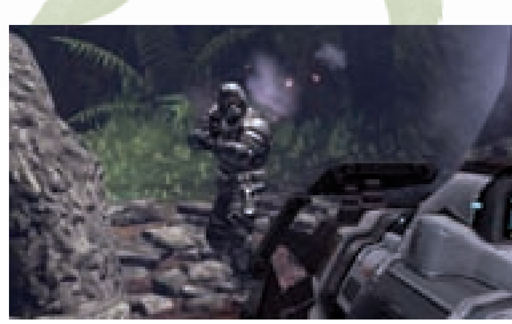
Gegen den König der Urzeitechsen sind die Pfeile aber wirkungslos. Ich ziehe zwei MGs aus dem Halfter und entlade sie ratternd in das Monster – das fühlt sich gut an! Und sieh an, darauf reagiert der Bursche. Sein plastisches Blut tränkt den Boden, er zuckt zusammen... und wendet sich wieder mir zu. Verdammt! Doch ich reagiere richtig und verwende die Zweitfunktion meiner Shotgun, eine Leuchtkugel bohrt sich in seine Flanke. Darauf springen weitere Raptoren an, sie attackieren ihn – Mister T-Rex ist wieder beschäftigt. Ich hingegen sonne mich für Sekunden in meiner Genialität, bis mich ein weiterer Raptor anspringt. Als ich nach hinten umgeworfen werde, sehe ich kurz meine Beine (ich bestehe also nicht nur aus einer Waffe mit Händen dran). Mein Blick verschwimmt und im nächsten Augenblick klemmt mein Kopf zwischen Dinokiefern. Ich gebe nicht auf, kämpfe mich frei und steche das Biest eiskalt ab. Dieser Trip auf dem überwucherten Alienplaneten ist pures Adrenalin, jede Bewegung kann die letzte sein. *ms*

360 Das spritzt: Eure Teamkollegen feuern selbstständig aus allen Rohren – um Kommandos scheren sie sich einen Dreck.



360 Wenn Euch der mächtige T-Rex gewittert hat, bleibt nur die Flucht.

360 Jetzt einen Quick Time Event erfolgreich absolvieren, sonst ist Euer Kopf ab!



360 Woher kennen wir dieses Gegnerdesign – aus "Killzone" oder "Kirby"?

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Propaganda Games, Kanada
Hersteller	Disney Interactive Studios
Genre	Ego-Shooter
Termin	1. Quartal 2008

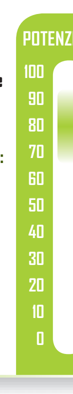
TUROK

Das gefällt uns:
- » die Schießereien fühlen sich sehr gut an
- » intensive Stress-Atmosphäre
- » Kämpfe unter den Gegnern – Dinos gegen Söldner

Daran muss gearbeitet werden:
- » Schleichen wegen äußerst aufmerksamer Gegner zu schwierig

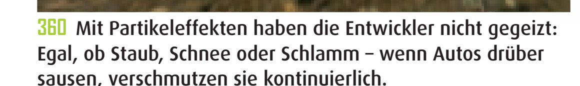
Dino-Terror für Unerschrockene: intensiver Ego-Überlebenstripp mit coolen Echsen und fetten Wummen – sieht nach einem gelungenen Comeback aus!

POTENZIAL





Sega Rally



360 Mit Partikeleffekten haben die Entwickler nicht gegeizt: Egal, ob Staub, Schnee oder Schlamm – wenn Autos drüber sausen, verschmutzen sie kontinuierlich.



360 In den Alpen sind lange Stücke der Kurse asphaltiert: Sie laden durch den damit verbundenen besseren Grip zu besonders schnellen Fahrten ein.

Endlich anspielbar: Wir drehen mit dem Offroad-Hit die ersten eigenen Runden in Matsch und Schnee.

Freude in der Redaktion: Ende Juni besuchte uns Sega mit einer spielbaren Xbox-360-Fassung von "Sega Rally". Die beschränkte sich zwar auf wenige Pisten und Optionen, aber das Wichtigste war voll funktionsfähig – wir konnten uns in mehreren Szenarien mit einem CPU-Quintett messen.

Im bereits bekannten Dschungelterrain wühlten wir Matsch auf und sausten erstmals am Strand entlang, dazu flitzten wir durch die verschneiten Alpen und einen staubigen Canyon. Alle Szenarien gefallen mit einer bunten Optik, auch wenn die Umgebungen nicht ganz so detailverliebt in Szene gesetzt sind wie etwa bei "Colin McRae DiRT". Das nimmt man aber gerne in Kauf, denn im Gegenzug glänzen die gelungenen Automodelle: Die haben zwar kein Schadensmodell, verschmutzen aber realistisch. Die Krönung ist wie von den Entwicklern versprochen der sich stetig verändernde Untergrund: Jeder Reifen zieht Furchen in weiche Böden, die nicht nur sichtbar sind, sondern sich tatsächlich auf das Fahrverhalten auswirken. Während Euer Bolide anfangs noch recht willig die Richtung hält, bricht er in späteren Runden aus oder kommt schwerer um die Kurve, wenn etwa eine matschige Passage mit tiefen Spurrillen verziert ist. Als grafischen Gag gab es Ähnliches bereits zum Beispiel in "MotorStorm", doch in "Sega Rally" spürt Ihr die physikalischen Folgen einer aggressiven Fahrweise erstmals richtig – ziemlich beeindruckend.

Freiheitsliebende Piloten müssen sich allerdings daran gewöhnen, dass die vorgegebene Piste nicht verlassen werden kann – auch das ist ein Resultat der Rückbesinnung auf die Ursprünge der Serie. Die Kursführung gefällt mit durchdachten Kurvenkombinationen und einer Ausrichtung auf unbeschwerte Vollgaspassagen und coole Drifteinlagen: Vom Start weg geht's gleich rasant zur Sache, unnötiger Simulationsballast ist hier nicht zu finden.

Kurz gesagt: "Sega Rally" hat uns gefallen. Wenn im fertigen Spiel die noch zu sensibel geratene Steuerung verbessert wird (wir rechnen fest damit) und das Game in Sachen Umfang und Abwechslung das hält, was die Vorabfassung verspricht, steht uns ein weiterer spaßiger Offroad-Titel ins Haus. *us*

> »Die Krönung ist wie versprochen der sich stetig verändernde Untergrund.«

INFOS

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Sega Racing Studios, England
Hersteller	Sega
Genre	Rennspiel
Termin	28. September

SEGA RALLY

Das gefällt uns:
- » beeindruckende Bodenverformungen mit Auswirkungen aufs Fahrverhalten
- » Bekenntnis zur Arcade-Herkunft
- » flotte und schicke Optik

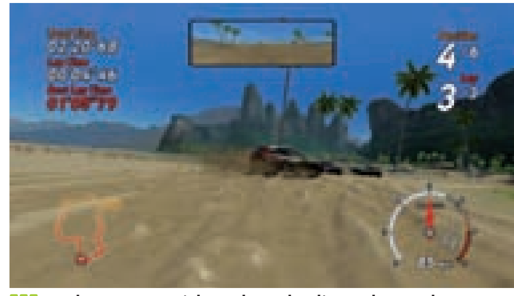
Daran muss gearbeitet werden:
- » die Steuerung ist noch etwas nervös
- » Spielmodi bislang unbekannt

Sieht gut aus und spielt sich ordentlich: Die Offroad-Raserei hat beste Chancen, das Spielhallenflair gelungen ins Next-Gen-Zeitalter zu führen.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



360 Sieht beeindruckend aus und wirkt sich spielerisch aus: die in den Schnee gefahrenen Reifenspuren.



360 In der Innenansicht nehmt Ihr die Bodenunebenheiten noch deutlicher wahr.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

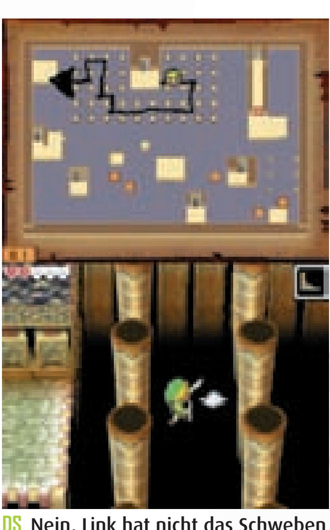
Wir haben die japanische Version ausführlich gespielt und verraten Euch, ob sich die Wartezeit bis zum Europa-Release lohnt.

Die "Zelda"-Serie schafft den Spagat zwischen Tradition und Moderne mit jedem Ableger aufs Neue. So ist der Spielablauf zwar immer derselbe, neue Elemente sorgen aber für die nötige Frische. Bei "Wind Waker" war dies neben der unkonventionellen Cel-Shading-Optik das Insel-Setting; beim Nachfolger "Twilight Princess" der erwachsenere "Herr der Ringe"-Look. Beim GBA-Ableger "Minish Cap" verhinderte die witzige Schrumpf-Funktion, dass sich Routine breit machte.

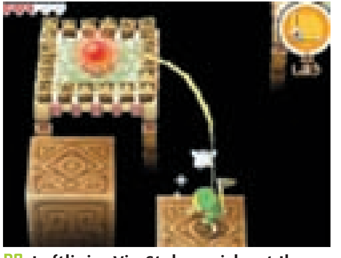

»So genau habt Ihr das Elflein noch nie gelenkt.«

Wo liegt also die Innovation beim neuen DS-Abenteuer? Die an "Wind Waker" anknüpfende Story oder die übernommene Comic-Aufmachung sind es mit Sicherheit nicht. Stattdessen ist es die Steuerung – die Geschicke des kleinen Kapuzenträgers lenkt Ihr nämlich ausschließlich mit dem Stylus. Das funktioniert folgendermaßen: Drückt Ihr den Kritzelstift neben Link auf den Bildschirm, läuft er schnurstracks in diese Richtung. Der Kniff dabei: Je weiter entfernt Ihr das Schreibwerkzeug vom Abenteuer-Pimpf ansetzt, desto schneller bewegt er sich. Steht Euch ein Gegner im Weg, bringt Ihr ihn zur Strecke, indem Ihr ihn einfach antippt; um eine Wirbelattacke auszuführen, zieht Ihr hingegen schnell einen Kreis um Link. Die entscheidende Frage lautet natürlich: Funktioniert das gut? Die knappe Antwort: nein! Das klappt nicht nur gut, sondern hervorragend – so genau habt Ihr das Elflein noch nie gelenkt, und so dynamisch mehrere Gegner gekillt auch nicht. Doch es ist nicht nur die Steuerung, die uns beim Zocken der Japan-Version von "Phantom Hourglass" überzeugt hat. Auch in Sachen Rätseldesign haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, hier einige Beispiele: Um an einer Stelle Aufzeichnungen vom oberen DS-Display auf die Karte des unteren Bildschirms zu übertragen, müsst Ihr das Handheld zuklappen. Öffnet Ihr die Konsole wieder, wurden die Aufzeichnungen 'abgestempelt' – genial! Die Karte spielt ohnehin eine wichtige Rolle: Oft müsst Ihr Eintragungen darauf vornehmen, um so an der richtigen Stelle mit der Schaufel einen Schatz zu bergen. Bevor Ihr jetzt beim Importeur Eures Vertrauens eine Bestellung aufgebt: Wenn Ihr kein Japanisch könnt, schafft Ihr es nicht mal ins erste Dungeon. Bis zur US-Version im Oktober solltet Ihr Euch also auf jeden Fall gedulden. Einen Termin für die deutsche Fassung gibt es leider noch nicht. Aber seid Euch sicher: Das Warten lohnt sich! *ak*


DS Dank der eingezeichneten Route steuert das Schiff den Zielhafen automatisch an.


DS Nein, Link hat nicht das Schweben gelernt, sondern läuft über einen von uns gezeichneten unsichtbaren Weg.


DS Allzweckwaffe Stylus: Zieht Ihr mit dem Malwerkzeug einen Kreis um Link, lässt der eine Wirbelattacke vom Stapel.


DS Luftlinie: Via Stylus zeichnet Ihr die Flugbahn des Bumerangs ein.


DS Gewöhnungsbedürftig, aber hübsch: die Comic-Optik.

INFOS



System	DS
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Das gefällt uns:
- » hervorragende Stylus-Steuerung
- » beschreibbare Karte
- » putzige Grafik
- » umfangreich

Daran muss gearbeitet werden:
- » Seefahrten sind Geschmacksache

Geniale Steuerung, knifflige Dungeons und tolle Neuerungen – das beste Handheld-"Zelda" aller Zeiten!

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

SPIELE-TEST




Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



PSP Hat da jemand einen geheimen Nebenjob? Der kuriose Pausenkasper in "Hot Pixel" ähnelt verdächtig André...

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC
» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

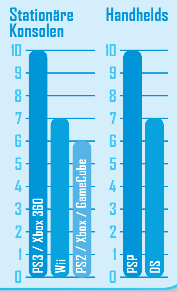
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Trauma Center: Second Opinion

INFOS

System	Wii
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	10. August
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Packende Operationssimulation, die mit interessanten Aufgaben und toller Einbindung der Wii-Steuerung überzeugt.



Wii **Hoffentlich habt Ihr ein ruhiges Händchen: Wunden werden durch gezielte Remotebewegungen genäht.**

Es wurde auch langsam Zeit: Einer der originellsten Wii-Titel, den amerikanische Zocker schon vor Weihnachten spielen durften, schafft es endlich auch auf unseren Kontinent. Bei "Trauma Center: Second Opinion" schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen Nachwuchs-Chirurgen, der mit besonderen Fähigkeiten gesegnet ist und deshalb eine Hauptrolle im Kampf gegen eine mysteriöse Virenerkrankung übernehmen wird.

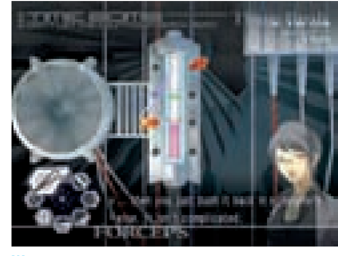
Mit Remote und Skalpell

Auch wenn sich das Grundkonzept 'Kontrolliere das Operationsbesteck mit der Fernbedienung und dem Nunchuk' nach einer waschechten Wii-Idee anhört, ist "Trauma Center" die Umsetzung eines DS-Spiels – der Zusatz "Second Opinion" verweist auf die neuen Zugaben der Heimkonsolen-Fassung. So wurden die Utensilien u.a. um einen Defibrilator erweitert. Außerdem gibt es ein neues Schlusskapitel für die interessante Story und Ihr agiert gelegentlich als der weibliche Neuzugang Dr. Nozomi Walker – die aparte Ärztin hat ein paar eigene Talente...

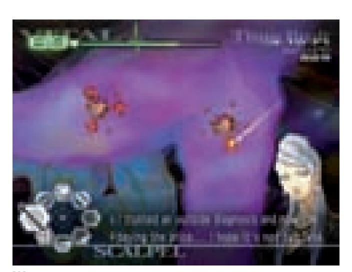
Der Sprung auf den Wii hat sich äußerst positiv ausgewirkt. Zwar haut die eher zweckmäßige als hübsche Optik niemanden um, doch dafür geht das Steuerungsprinzip voll auf: Mit dem Nunchuk wechselt Ihr im Handumdrehen das Werkzeug, das mit der Fernbedienung exakt geführt wird. Zwar ist die Abfrage nicht ganz so genau wie auf dem DS, dafür erleichtert Euch diese Aufgabentrennung gerade in den nicht selten auftretenden hektischen Momenten das Leben.

Apropos 'Erleichterung': Erfreulicherweise haben die Entwickler eingesehen, dass beim Handheld-"Trauma Center" der extrem knackige Schwierigkeitsgrad des Guten zu viel war. Hier könnt Ihr die Herausforderungen auf Wunsch entschärfen, was den Frust deutlich senkt, ohne das Chirurgenleben zu leicht zu machen.

Die unverbrauchte Grundidee und eine mit hübschen Standbildern inszenierte Handlung, die mit einigen Überraschungen und Wendungen aufwartet, tun ihr Übriges dazu: Als Musterbeispiel für intelligente Wii-Kost ist "Trauma Center" genau das Richtige. *us*



Wii **Im Notfall springt Ihr als frischgebackener Bombenentschärfer ein.**



Wii **Die Operationen von Dr. Nozomi Walker gibt's nur auf dem Wii.**



Wii **Jetzt drängt die Zeit: Auf dem Wii habt Ihr erstmals einen Defibrilator zur Verfügung, um Patienten wieder ins Leben zurückzuholen.**

Ulrich Steppberger

Operation gelungen, Patient in bester Laune. "Trauma Center: Second Opinion" ist genau das, was ich mir von Spielen auf Nintendos Wii erwarte: ein unterhaltsamer und origineller Zeitvertreib, der mit den Eigenheiten der Steuerung arbeitet und sie sinnvoll zu nutzen weiß ohne aufgesetzt zu wirken. Die spannenden Missionen fordern Eure Geschicklichkeit und überraschen stets mit neuen Krankheitsbildern. Packender kann ein virtuelles Doktorspiel kaum noch werden.

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

- » verbesserte Umsetzung der DS-Vorlage
- » 7 Kapitel mit jeweils mehreren Operationen
- » neue Utensilien wie Defibrilator
- » zweiter spielbarer Charakter mit eigenen Aufgaben
- » für Wii optimierte Steuerung

Wii

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 83 von 100

SOCOM U.S. Navy Seals: Fireteam Bravo 2



INFOS

System	PSP
Entwickler	Zipper Interactive, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

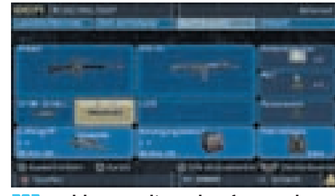
FAZIT

Jagt die Terroristen: taktischer Online-Shooter mit ansprechender, obgleich zu knapper Solo-Kampagne.

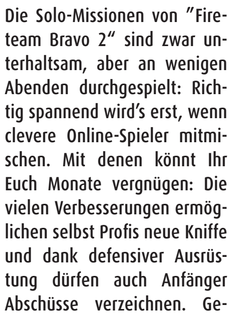


PSP Mehrspielergefechte stehen bei "Fireteam Bravo 2" im Mittelpunkt: Ihr dürft sowohl die neuen Maps (Bild) als auch die des Vorgängers spielen.

Die "SOCOM"-Söldner schlagen wieder zu und diesmal wollen sie die 14 Missionen der Story-Kampagne komplexer gestalten: Um Drogenbarone und Terroristen zu stellen, stürmen sie Flughafen, Bahnstation und Prachtvilla. Dabei müssen sie jetzt noch vorsichtiger vorgehen, weil die Wachen mit Alarmschaltern ihre Kameraden herbeibimmeln. Zudem gibt's mehr Zivilisten, deren Sicherheit jetzt mit Kommandokapital und lokalem Einfluss belohnt wird – so gelangt Ihr an Ausrüstung und Waffen. Daneben werdet Ihr mit taktischem Material wie Gummigeschossen, Schutzwesten und Verbandskästen versorgt. Akzente setzen die drei KI-Kameraden, aus denen Ihr einen Partner wählt: Je nach Aufgabe fällt die Wahl auf Spec-Op, Scharfschütze und Gunman. Wegen der variablen Missionsfolge rückt die Handlung in den Hintergrund. Die Mehrspielergefechte wurden mit Feinheiten optimiert, die mehr taktisches Teamplay erfordern. So läuft man jetzt mit gezückter Waffe langsamer: Leistet beim Sturm Feuerschutz! Zu den grafisch überarbeiteten Maps des Vorgängers gesellen sich zehn weitere Einsatzgebiete. Mit den drei neuen Spielvarianten Tauziehen, Ziel und Informationsbeschaffung hält auch der berühmte Capture-the-Flag-Modus Einzug. *oe*



PSP Söldnerneulinge kaufen Nachschubkisten und Luftangriffe.



Oliver Ehrle

Die Solo-Missionen von "Fireteam Bravo 2" sind zwar unterhaltsam, aber an wenigen Abenden durchgespielt: Richtig spannend wird's erst, wenn clevere Online-Spieler mitmischen. Mit denen könnt Ihr Euch Monate vergnügen: Die vielen Verbesserungen ermöglichen selbst Profis neue Kniffe und dank defensiver Ausrüstung dürfen auch Anfänger Abschüsse verzeichnen. Gelungen ist die optische Aufbereitung der Karten des Vorgängers, die sich bei der Community großer Beliebtheit erfreuen: Da fühlt man sich gleich wie zu Hause!

SOCOM: FIRETEAM BRAVO 2

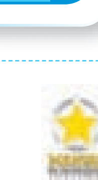
- » komplexere, wenn auch etwas zu wenig Solo-Missionen
- » jetzt mit defensiver Ausrüstung
- » taktische Online-Kämpfe mit drei neuen Mehrspielermodi
- » umfangreiche Internet-Community mit vielen Funktionen

PSP SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

87 von 100

Puzzle League DS

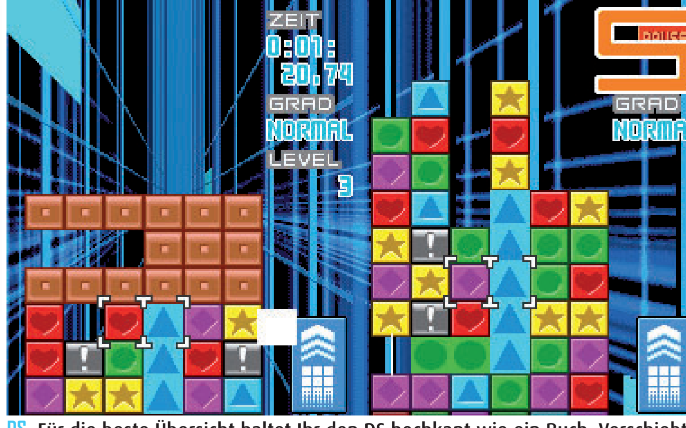


INFOS

System	DS
Entwickler	Intelligent Systems, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	in Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Extrem fesselnder Knobler, der zwar unspektakulär aussieht, aber mit Stylussteuerung und klugen Optionen punktet.



DS Für die beste Übersicht haltet Ihr den DS hochkant wie ein Buch. Verschiebt innerhalb des weißen Cursors die Klötze und beobachtet links den Gegner.

Manchmal werden selbst abgebrühte Volontäre noch überrascht. Erst vor einem knappen Jahr bin ich zufällig auf ein Spiel gestoßen, das mir bis dahin unbekannt war: "Tetris Attack" auf dem SNES. Seitdem hat sich mein Leben komplett verändert: Mehrmals wöchentlich schubse ich farbige Klötzchen über den Bildschirm. Das Ziel: mindestens drei gleichfarbige Quadrate neben- oder untereinander für eine Combo aneinanderzureihen. Viele Punkte beziehungsweise fiese Bestrafungen für menschliche oder computergesteuerte Gegner gibt es aber erst ab Vierercombos und Kettenreaktionen. Diese löst Ihr durch herabfallende oder die permanent von unten nachrückenden Steine aus. Süchtig nach diesem Spielprinzip verbrachte ich Monate damit, mich in diversen Puzzles und High-Score-Jagden zu beweisen und mich mit meiner Freundin zu duellieren.

Jetzt gibt es diese Knobelei in einer zwar etwas steril präsentierten, aber trotzdem süchtig machenden Version für bis zu vier Spieler pro Modul: "Puzzle League DS".

In etlichen Varianten sortiert Ihr hier die bunten Klötze: Vom Spiel gegen die Zeit über Duelle gegen Computergegner bis hin zu kniffligen Puzzleaufgaben sind alle wichtigen Modi vertreten. Auf Wunsch peppen Spezialsteine die Mehrspieler-Modi auf. Haltet den DS hochkant und spielt mit dem Stylus, quer steuert Ihr auf Wunsch mit dem Digi-Kreuz. Pflichtkauf! *mh*

Michael Herde

Als Fan des SNES-Originals war meine Erwartung an diese Version sehr hoch. Zwar ist das süchtig machende Spielprinzip noch immer ein Knaller, kleinere Mängel stören aber den Gesamteindruck. So gefällt mir die charmefreie Optik gar nicht, auch spielerisch gibt es ein kleines Problem: In Duellen wird Euer Bildschirm durch gegnerische Combos gefüllt. Gelegentlich habt Ihr dadurch nicht mehr die Möglichkeit, durch schnelles Handeln gegenzusteuern und Ihr verliert zwangsläufig. Dank der gelungenen Stylussteuerung ist "Puzzle League DS" dennoch ein Hit!

PUZZLE LEAGUE DS

- » ein Modul für 4 Spieler
- » online spielbar
- » 10 Hintergründe, 8 Block-Designs
- » haltet den DS hochkant oder quer
- » steuert mit Stylus oder Digi-Kreuz
- » basiert auf dem SNES-Spiel "Tetris Attack" bzw. "Panel de Pon"

DS SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	6 von 10

85 von 100

Big Brain Academy für Wii

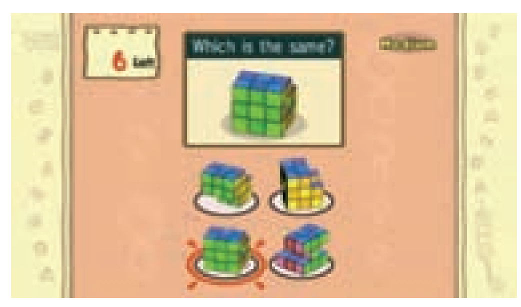
INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

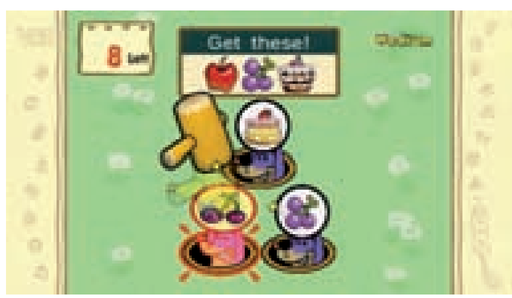
FAZIT

Einfach gestrickte, aber unterhaltsame Sammlung von Denk- und Rätselaufgaben, der etwas mehr Umfang nicht schaden würde.









Wii Die verschiedenen Denk- und Rätselaufgaben sind allesamt simpel gehalten.

Auch auf dem Wii will Nintendo jetzt Eure grauen Zellen auf Trab bringen: Allerdings geht nicht der allseits beliebte Dr. Kawashima zuerst an den Start, stattdessen dürft Ihr vorher mit der "Big Brain Academy" testen, wie schwer Euer Gehirn ist.

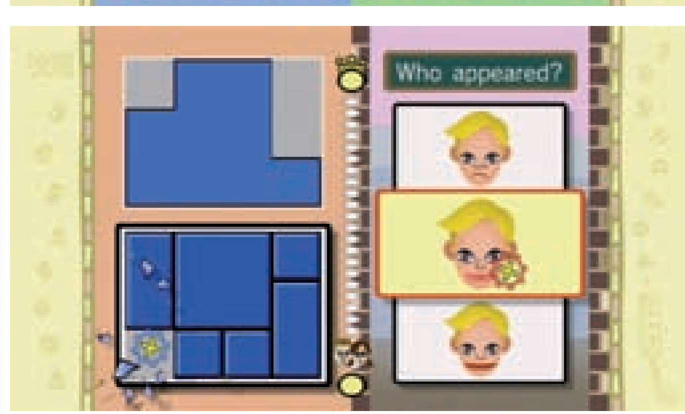
Wer den DS-Vorgänger kennt, der fühlt sich sofort heimisch: Erneut betätigt Ihr Euch in fünf Kategorien wie Analyse, Vision und Memoria an jeweils drei einfach gestrickten Denksport-Aufgaben. Die sind allesamt neu und auf die Remote-Benutzung ausgelegt, wobei dieser Aspekt recht eingeschränkt ausfällt: Die Fernbedienung fungiert nämlich ausschließlich als Laserpointer bzw. Stylus-Ersatz, originellere Bewegungsfunktionen werden nicht genutzt.

Je nach Rubrik müsst Ihr Euch z.B. merken, welche Gesichtsmerkmale vorbeilaufende Passanten hatten, oder aus einem Quartett von Bildern das heraussuchen, das sich von den anderen unterscheidet. Die Balance zwischen reaktionslastigen Tests und Denkaufgaben ist gut gelungen, zumal keine echten Ausreißer in Sachen Schwierigkeit auftreten: Überfordert wird niemand, außerdem geht alles mit Übung schnell besser.

Die (Hirn-)Masse macht's

Fühlt Ihr Euch nach etwas Training gewappnet, tretet Ihr in einem Durchgang mit Zufallsauswahl an und lasst Euer Gehirngewicht messen. Weil das auf Dauer etwas wenig ist – denn leider hat "Big Brain Academy für Wii" keinerlei Tagebuch-Funktion –, könnt Ihr auch ein paar spielerische Varianten angehen: Nehmt an einem Marathon teil, bis Ihr zu viele Fehler macht, zeigt Euer Können im direkten Duell am Splitscreen oder spielt ein einfaches Quiz. Bei Letzterem geht es darum, möglichst viele Punkte bzw. Felder eines Bretts zu gewinnen, indem Ihr zufällig ausgewählte Aufgaben unter teils erschwerten Bedingungen erledigt. Hier gibt es auch ein paar Disziplinen, die im normalen Test nicht auftauchen – wieso die Entwickler diese so versteckt haben und kein gezieltes Training damit erlauben, ist rätselhaft. "Big Brain Academy" ist zwar auch für gesellige Runden mit bis zu acht Teilnehmern konzipiert, nutzt das vorhandene Potenzial aber nur begrenzt: Fast immer können die Spieler nur nacheinander ran, lediglich beim Duell sind zwei Gehirnakrobaten gleichzeitig am Start. *us*





Wii Am meisten Spaß macht's mit echten Gegnern: Beim Grübelduell dürfen immerhin zwei Gehirnakrobaten gleichzeitig ran.

Ulrich Steppberger

Natürlich ist "Big Brain Academy" kein Spiel, das auf die normale Zockerwelt abzielt – ich hatte trotzdem eine Weile Spaß mit den netten Aufgaben, doch auf Dauer wünsche ich mir einfach mehr. Dass die Grafik nichts hergibt, stört mich weniger, aber wieso gibt's wieder nur so wenige Aufgaben? Wieso sind einige davon nicht beim Gehirntest wählbar? Warum wird über meine Leistungen nicht dauerhaft Protokoll geführt? Das war zwar beim DS-Teil auch schon so, aber das bisschen Fortschritt hätte ich mir doch gewünscht.

Michael Herde

Ich muss Ulrichs Kritik in allen Punkten zustimmen. Trotz einiger Fragwürdigkeiten macht mir das muntere Hirnmasse-wiegen einen Heidenspaß. Alleine ist's zwar tendenziell öde, mit mehreren Leuten trifft Nintendo aber ins Schwarze. Ich sehe die perfekte Wii-Familie vor mir: Ein aufgeweckter Achtjähriger freut sich diebisch, weil er Papa im Bilderrätsel geschlagen hat, während Mama beim Maulwurfkloppen Erfolge feiert. Wer in geselliger Runde über fiktive Hirnmassen lachen will, für den ist "Big Brain Academy für Wii" ein Hit. Für ernsthafte Daddler sind die wenigen Simpelaufgaben aber schlichtweg zu mager. Warum die Fernbedienung nur als Laserpointer zum Einsatz kommt, ist mir zudem ein Rätsel.

BIG BRAIN ACADEMY FÜR WII

- 5 Trainungsbereiche mit je 3 Aufgaben
- zusätzliche Disziplinen im Quiz versteckt
- 3 Party-Spielmodi für 8 Leute, jedoch meist nur nacheinander
- Remote wird als Laserpointer genutzt
- Leistungen per Internet tauschbar

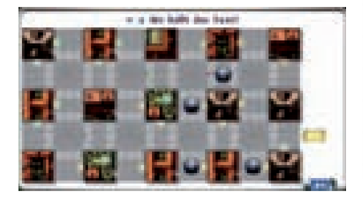
Wii — LERNSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	5 von 10

74 von 100

Hot Brain

Im Fahrwasser des beliebten Dr. Kawashima tummeln sich zunehmend Nachahmer, die den Grips der Spieler auf Trab bringen wollen. PSP-exklusiv gibt es jetzt "Hot Brain". Was dem DS-Gehirntrainer das geistige Alter, das ist hier die Temperatur Eurer grauen Zellen: In den fünf Kategorien Logik, Gedächtnis, Mathematik, Sprache und Konzentration absolviert Ihr knifflige Aufgaben. Bestimmt beispielsweise, wo ein Taxi stoppen wird und platziert entsprechend die Fahrgäste. Zudem entwirrt Ihr Wollknäuel und ergänzt geometrische Formen. Leider trüben nervige Ladezeiten und Rechtschreibfehler den Denkspaß. Mangels Alternativen schlagen PSP-Besitzer dennoch zu. *mh*



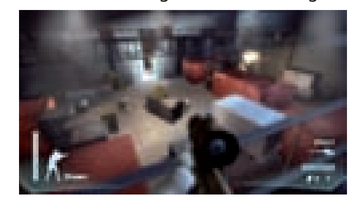


Rainbow Six Vegas

Einen beliebten Vorwurf muss sich das PSP-"Vegas" nicht gefallen lassen: Es ist keine schnöde Portierung der Heimkonsolen-Fassung, sondern eine Neuentwicklung mit zwei frischen Elite-Polizisten und eigens designten Levels.

Ein anderer oft geäußerter Kritikpunkt trifft allerdings auch hier zu: Die Steuerung ist im Vergleich zu den 'erwachsenen' PS3-/360-Brüdern überladen, was häufiges Umgreifen zwischen Analogscheibe und Digikreuz notwendig macht. Die Folgen: ein wenig dynamischer Spielverlauf sowie etwas holprige Schießereien.

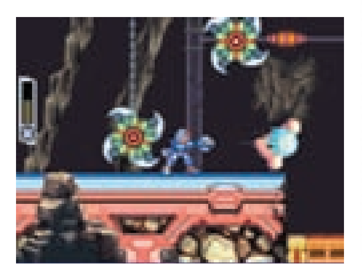
Dennoch hat die taktisch angehauchte Terroristenhatz ihren Reiz: Der regelmäßige Wechsel zwischen dem Scharfschützen und der Frontsau sorgt für Laune. *os*





Mega Man ZX

Die Revolution braucht frische Helden: Um den neusten Ansturm der Repoids kümmern sich Vent und Eile, die sich mit gesammelter Biometall-Technologie in fünf X-Roboter verwandeln – einer für jede Gelegenheit, denn mit Spezialtalenten wie Unterwasserturbo und Radar eignen sie sich für individuelles Terrain und Gegner. Ansonsten hält sich "Mega Man ZX" an bewährte Stärken: Ihr erkundet eine verzweigte Plattformwelt, erplaudert bei den Wächtern Missionen und öffnet die Pfade zu allen Obermotzen. Abgesehen von Anime-Schnipseln kann das Abenteuer seine GBA-Vorgänger technisch kaum toppen. *oe*





Transformers: The Game

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	Traveller's Tales / Savage Ent. (PSP) / Vicarious Visions (DS)
Hersteller	Activision
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1 / 1-4 (PSP / DS)

FAZIT
Roboterschlachten ohne Tiefgang: eintönige Missionen und Macken bei Kampfsystem und Kamera, aber teils schick in Szene gesetzt.



360 Das Auge spielt mit: Auf PS3 und Xbox 360 macht's dank der schicken Optik etwas mehr Spaß.

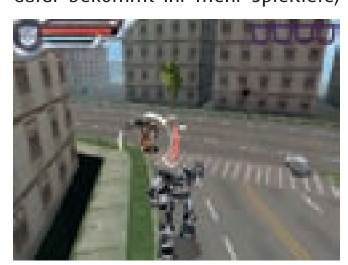
Ich gestehe: In meiner Kindheit waren die "Transformers" kein Thema – Captain Futures blechernes Crewmitglied Grag füllte meine Robo-Quote komplett aus. Trotzdem bin auch ich auf Michael Bays Kino-Spektakel gespannt. Dass es wie zu nahezu jedem Dreamworks-Film eine Versoftung gibt, ist logisch. Und die liegt in den bewährten Händen von Traveller's Tales, die mit "Lego Star Wars" und "Bionicle Heroes" schon sehr gute bis gute Spiele aus kommerziellen Vorlagen gebastelt haben – da sollte doch nicht viel schief gehen... oder?

Eins vorweg: Eine Katastrophe ist "Transformers: The Game" nicht geworden. Allerdings fehlt einiges, um mit oben genannten Titeln konkurrieren zu können. Wie nicht anders zu erwarten, schlüpft Ihr in die mechanische Haut der namensgebenden Roboter und rettet bzw. demoliert die Welt. Dahinter verbirgt sich schon der größte Kniff: Bis auf die Handheld-Fassungen (mehr dazu später) habt Ihr die Wahl, eine Kampagne der guten Autobots oder der fiesen Decepticons zu spielen. Je nach Gesinnung stehen dann eher Schutz- und Begleitmissionen oder Zerstörungsaufträge auf dem Plan. Lange dauern beide Handlungsstränge nicht, die destruktive Variante macht aber etwas mehr Laune. Meistens stapft, fährt oder fliegt Ihr mit Eurem jeweiligen Mech durch die Gegend und vermöbelt mit schlichten Knöpfchencombos feindliche Gesellen – Fernattacken sind zwar möglich, aber nur selten wirkungsvoll. Dabei geht einiges zu Bruch, die gesamte Umgebung leidet unter den wüsten Schlachten – auf Next-Gen-Hardware wirkt das um einiges spektakulärer und gleicht damit das flache Spielprinzip besser aus.

Da fliegt mir doch das Blech weg

Mal wieder bekommen Handheld-Spieler eigene Versionen, anders als z.B. bei "Shrek der Dritte" ist auch die PSP-Fassung eigenständig. Hier spielt Ihr eine etwas andere Handlung, die beide Fraktionen umfasst, außerdem wird die Action aus strikterer Third-Person-Sicht dargestellt. Leider zickt die Steuerung dafür.

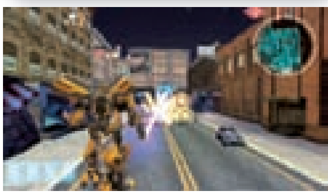
Auf dem DS schließlich gibt's für Autobots und Decepticons jeweils ein eigenes Modul: Das ist zwar dreist, dafür bekommt Ihr mehr Spieltiefe, denn Ihr steuert z.B. einen Jung-Transformer, den Ihr mit Erfahrung aufbessern könnt. *us*



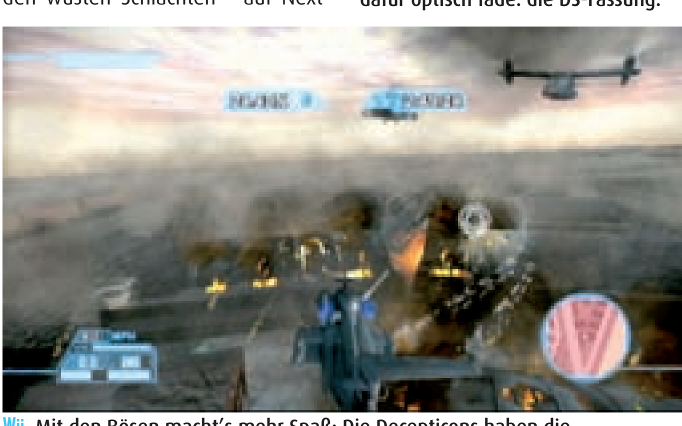
DS Spielerisch am gehaltvollsten, dafür optisch fade: die DS-Fassung.

Ulrich Steppberger

Wie der Film, so das Spiel? Gehaltvoll ist die Robo-Klopperei nicht gerade, also muss die Optik in die Bresche springen. Das klappt auf PS3 und Xbox 360 noch ordentlich, denn hier toleriert man dank viel Bumm-Schepper-Krach so manche Macke. PS2 und Wii (letztere Version mit verkomplizierter Steuerung) haben diesen Luxus nicht. Konfuse Nahkämpfe, eine nervöse Kamera und häufig eintönige Aufträge bremsen die blechernen Giganten – da helfen auch die zwei kurzen Kampagnen nur begrenzt. Die PSP-Version nervt mit unhandlichen Kontrollen, während der DS – mal wieder – die beste Fassung abkriegt, sofern Ihr Euch mit der recht schlichten Grafik anfreunden könnt.



PSP Auf der PSP sind Perspektive und Steuerung unhandlicher ausgefallen.



Wii Mit den Bösen macht's mehr Spaß: Die Decepticons haben die abwechslungsreicheren Missionen und können teilweise sogar fliegen.

TRANSFORMERS: THE GAME

- 2 Kampagnen für gute bzw. böse Seite (nicht auf PSP und DS)
- Umgebungen weitgehend zerstörbar
- sehr simples Kampfsystem
- versteckte Boni und Nebenaufgaben
- Charakter-Weiterentwicklung (nur DS)

SYSTEM-VERGLEICH

Die ansehnliche Grafik von Xbox 360 und PS3 (eine Spur düsterer) hebt die Robo-Hatz klar über Wii und PS2 hinaus – Letztere unterscheiden sich nur wenig. Die Handheld-Fassungen sind ohnehin andere Spiele.

System	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	Spielspass
PlayStation 2	5 von 10	–	4 von 6	6 von 10	55 von 100
PlayStation 3	5 von 10	–	7 von 10	6 von 10	57 von 100
Xbox 360	5 von 10	–	7 von 10	6 von 10	57 von 100
Wii	5 von 10	–	4 von 7	6 von 10	54 von 100
PSP	4 von 10	5 von 10	6 von 10	6 von 10	52 von 100
DS	6 von 10	5 von 10	4 von 7	6 von 10	59 von 100

Dragon Ball Z Shin Budokai 2

INFOS

System	PSP
Entwickler	Dimps, Japan
Hersteller	Atari
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

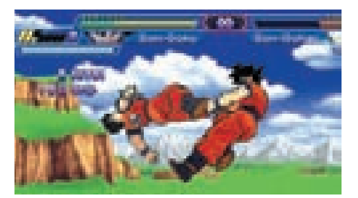
FAZIT

Vergnügliche Manga-Keilerei mit hübscher Optik, verzweigtem Story-Modus und originellen Freundschaftsfunktionen.



PSP Bei den Kämpfen schleudert Ihr den Gegner weit weg: Die Kamera schwenkt dann schräg hinter Euren Helden, anstatt seitlich auszuzoomen.

Erneut treten die Manga-Kämpfer von Dragon Ball, Dragon Ball Z und Dragon Ball GT zum Zweikampf an: "Shin Budokai 2" bietet eine neue Handlung sowie mehr Spielmodi als der Vorgänger. Jetzt dürft Ihr auch Überlebensmodus, Zeitattacke und 50 Herausforderungskämpfe spielen, in denen Ihr etwa den Feind von hinten treffen oder bestimmte Moves landen müsst. Die 24 Fighter (acht davon sind geheim) beherrschen zudem 50 neue Attacken und ultimative Angriffe. Ansonsten spielt sich "Shin Budokai 2" genau wie der Vorgänger: Die Helden duellieren sich mit Schlägen, Kicks, Griffen und Energiegeschossen – sowohl am Boden als auch in der Luft. Zudem können sie Ki-Energie sammeln, um sich in die mächtigere Super-Saiyan-Form zu verwandeln. Die Steuerung ist bei allen Recken ähnlich, deshalb eignet sich die Keilerei vortrefflich für Einsteiger. Extrajäger dürfen im Laden Grafiktrophäen wie Stempel und Bilder kaufen, mit denen sich eigene Profilkarten arrangieren lassen. Diese könnt Ihr ins Spiel eines Kumpels laden und über die Freundesliste Rekorde vergleichen. "Shin Budokai 2" erweitert den Vorgänger um spaßige Funktionen, die spielerisch aber kaum ins Gewicht fallen. *oe*



PSP Dreimal im Kreis und auf den Boden: Griffe bindet Ihr in Combos ein.

Oliver Ehrle

Ein paar neue Manöver und Standardmodi anderer Prügelspiele machen "Shin Budokai 2" kaum besser – die Stärke der Keilerei bleibt weiterhin der Story-Modus: Die Handlung ist verzweigt und motiviert mit zahlreichen Zwischenszenen zum vielfachen Durchspielen – Fans werden begeistert sein! Trotzdem können es die Drachenball-Kämpfer nicht mit den "Tekken"-Fightern aufnehmen – wegen des eingängigen Kampfsystems haben Profis schnell ausgelernt: Die Helden steuern sich alle ähnlich, taktische Unterschiede gibt's leider kaum.

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

- » motivierender Handlungsmodus
- » unkompliziertes Kampfsystem mit Verwandlungsfunktion
- » 3 neue Spielvarianten
- » erspielt Grafiken und designt damit Eure eigene Freundeskarte

PSP – SPIELSPASS: **73** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FlatOut Ultimate Carnage

INFOS

System	360
Entwickler	Bugbear Entertainment, Finnland
Hersteller	Empire Interactive
Genre	Rennspiel
Termin	24. August
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Spaßig-brachialer Raser mit viel launigem Verschrottungspotenzial und sehr ansehnlicher Next-Gen-Optik.



360 Rivalen rempelt Ihr während der Rennen einfach aus dem Weg – dafür gibt's hinterher sogar Bares!

Im hohen Norden sind die Nächte länger und Autofahrer rabiater: So hat es sich eine Truppe begabter Finnen zur Aufgabe gemacht, alle paar Jahre ein Rennspiel zu entwickeln, das in Sachen Materialverschleiß durchaus mit der "Burnout"-Serie mithalten kann.

Nach zwei "FlatOut"-Teilen für die alte Konsolengarde steht nun mit "Ultimate Carnage" der erste Next-Gen-Ausflug an. Dabei handelt es sich nicht um eine vollwertige Fortsetzung, sondern eine überarbeitete Neufassung von Teil 2. Auf der DVD findet Ihr deshalb nur Strecken und Autos, die Fans der Reihe schon auf PS2 und Xbox demoliert haben, jedoch nicht annähernd in dieser Qualität. Auch wenn neue Umgebungen und Vehikel (noch) ausbleiben, wurden die bekannten Pisten grundlegend restauriert. Dank frischer, detaillierter Texturen und wesentlich mehr zerstörbarer Objekte auf und neben dem Kurs erstrahlen die rasanten Materialschlachten in neuem Glanz – umso beeindruckender, als dass nun zwölf Konkurrenten (vier mehr als bisher) um den Sieg rangeln und die Bildrate selbst im dicksten Getümmel stabil bleibt.

Rempeln erwünscht

Ein paar Neuerungen hat Bugbear aber doch parat: Neben dem klassischen Karriere-Modus und der beliebten Stunt-Minispiele (bei uns wieder mit Crash-Test-Dummy statt menschlichem Fahrer im Cockpit) dürft Ihr so beim 'Carnage Mode' ran. Der schickt Euch in Rennen, bei denen Ihr Punkte durch Zerstörung sammelt oder Euch ein Zeitlimit in Form einer Bombe im Nacken sitzt. Auch den Destruction Derbys wird durch alternative Regelwerke zusätzliches Laune-Potenzial eingehaucht, das besonders bei Online-Matches zur Geltung kommt, an einer Konsole gibt's leider nur noch Solofahrten. Spaßiger wurde die Lust auf Vollgaschaos noch nicht in Szene gesetzt – da verzeiht man auch mal teils unfaire Gegner und frustige Vom-ersten-auf-den-letzten-Platz-durch-einen-kleinen-Fehler-Situationen. *us*



360 Demoliert Ihr die Umgebung, wird als angenehmer Nebeneffekt auch Euer Nitro-Tank wieder etwas aufgefüllt.

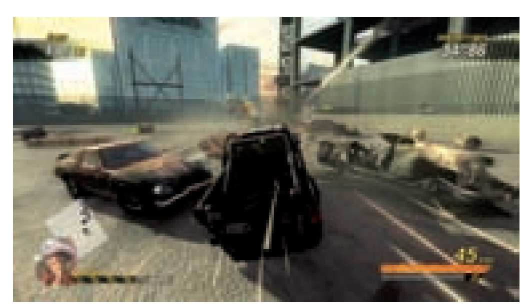
Ulrich Steppberger

"FlatOut" war schon immer eine spaßige Sache und fand zu Unrecht wenig Beachtung – das ändert sich hoffentlich mit "Ultimate Carnage". Mir gefällt die brachiale Raserei ausgesprochen gut, besonders die schicke Optik kann mich begeistern: tolle Umgebungen, massig Fahrzeuge und flüssige Bildrate – lecker! Trotz ordentlichem Umfang und origineller Einlagen fehlt mir aber der letzte Pfiff, auch wenn Online-Rennen und vor allem die Destruction Derbys großartige Launemacher sind. Wenn aber die ohnehin schnell fordernden Wettbewerbe immer wieder durch fragwürdige Physik oder übermäßig auf Euch fixierte Gegner verloren gehen, nervt das manchmal – doch dann lockt schon der nächste Lauf...

Thomas Stuchlik

Fressen oder gefressen werden: Nur mit fahrerischem Können kommt Ihr nicht weit. Drängeln, schubsen und abdrängen heißt die motivierende Devise, was manchmal auf Kosten des Spielspaßes geht. Nicht selten seid Ihr unversehens Opfer eines zeitraubenden Crashs, verursacht durch die aggressiven KI-Fahrer. Ebenso nervig sind unzerstörbare wie fies platzierte Streckenobjekte – Hängenbleiben garantiert. So bleibt dem ansonsten spaßigen Raserspektakel der MAN!AC-Hit verwehrt.

360 Dummy vor, noch ein Tor: Bei den Stunt-Aufgaben muss Euer künstlicher Fahrer kräftig leiden.



360 Besonders online mit echten Gegnern ein Stimmungsgarant: die Materialschlacht im Destruction Derby.

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

- » 39 Strecken in 6 Szenarien
- » 8.000 zerstörbare Objekte pro Kurs
- » 48 Vehikel in 3 Rennklassen
- » 12 rabiate Stunt-Minispiele
- » zweiter alternativer Karriere-Modus
- » 12 statt 8 Fahrer auf der Piste

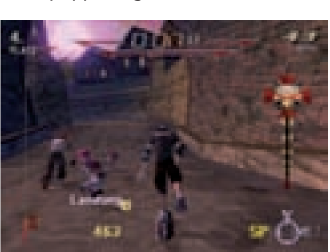
Xbox 360	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS



Tony Hawk's Downhill Jam

Es lebe die Gewinnmaximierung: Beim Wii-Debüt war von einer PS2-Umsetzung von "Downhill Jam" noch keine Rede, jetzt gibt es sie aber doch. Scheinbar hatten nicht mal die Entwickler Lust, sich groß damit abzuplagen, denn das Resultat ist solide, aber denkbar lustlos ausgefallen. Neue Rennstrecken oder Spielmodi, um das Geschehen etwas aufzupeppen, gibt es nicht – dafür wurde die Anzahl der gleichzeitig möglichen Spieler auf zwei halbiert. Grafisch wird die PS2 ebenso wenig gefordert, dafür fallen die Tricks mit der klassischen Pad-Steuerung etwas leichter. Trotzdem: Diesen Tony hätte es nicht gebraucht. *us*



INFOS

System	PS2 / Wii / DS
Entwickler	Supervillain Studios, USA
Hersteller	Activision
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

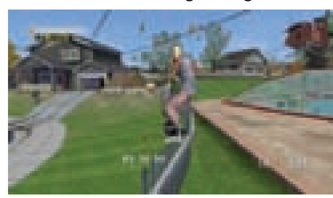
PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	7 von 10



Tony Hawk's Project 8

Mit reichlich Verspätung startet der Rollbrettgott nun auch auf der PSP sein "Project 8". Der mobile Tony orientiert sich an den Heimkonsolenfassungen für die alte Generation, die Stadt ist also in mehrere Bereiche unterteilt, die einzeln abgeklappert werden. Ein zusammenhängendes Durchskaten geht nicht, die Grafik kommt naturgemäß etwas abgespeckt daher. Ansonsten wurde das Trendsport-Konzept gelungen ins Kleinformat gebracht, wobei die Steuerung mangels zweitem Stick erwartungsgemäß nicht ganz so leicht zu handhaben ist und einige Fingerverrenkungen notwendig macht. Dafür gibt's feine Boni: So könnt Ihr PSP-exklusiv eine ganze Reihe alter Szenarien aus früheren Teilen unsicher machen. *us*



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Page 44 Studios, USA
Hersteller	Activision
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

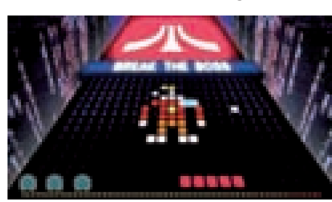
PSP — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10



Hot Pixel

Frech geklaut ist halb gewonnen? Zumindest hat sich Atari für "Hot Pixel" unverkennbar an einem berühmten Vorbild vergriffen: Hier stand eindeutig die "Wario Ware"-Serie Pate. Auf der PSP tretet Ihr im Rahmen einer bizarren Pseudohandlung zu mehr als 100 wenige Sekunden langen Minispielen an – ganz wie beim berühmten DS-Kollegen. Das funktioniert ordentlich, hat aber wesentlich weniger Charme und leidet unter anderen Macken: So schwankt die Aufmachung zwischen witzig bis potthässlich, zu viele Aufgaben ähneln einander stark oder haben mit einer bockigen Steuerung zu kämpfen. Spaß macht's kurzfristig trotzdem, da genügend durchgeknallte Ideen übrig bleiben. Konkurrenz für "Wario Ware" ist's nicht. *us*



INFOS

System	PSP
Entwickler	zSlide, Frankreich
Hersteller	Atari
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

PSP — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10



NASCAR 08

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360
Entwickler	EA Tiburon, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	8. August
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2 (PS2) / 1-12

FAZIT

Gelungene Simulation der uramerikanischen Rennsportserie: nicht perfekt, aber ein Leckerbissen für Fans.



360 Das Next-Gen-"NASCAR" arbeitet viel mit dem Windschatten, der auf Wunsch optisch angezeigt wird.

"Nur Ovale? Das ist doch sooo langweilig!", so denkt zweifelsohne der Schumi-verwöhnte Durchschnittsfan, wenn die Sprache auf die amerikanische NASCAR-Serie kommt. Wer aber dieses Vorurteil überwindet, dürfte feststellen, dass die Rundkursrennen jede Menge zu bieten haben – angefangen mit mehr Überholmanövern in einem Lauf als bei einer ganzen F1-Saison. Inzwischen wächst das Interesse auch hier zu Lande, überträgt doch Premiere alle Rennen live und mit Juan Pablo Montoya ist nun ein vorzeigbarer Star am Start. Das alles nutzt Electronic Arts, um einen neuen Versuch zu starten, die "NASCAR"-Spiele in Europa zu etablieren – kein Wunder, dass der Kolumbianer Montoya dafür auf dem Cover prangt.

Egal, auf welcher Konsole Ihr das Gaspedal durchdrückt – die Ausstattung ist gelungen: Alle 22 Kurse (darunter gerade mal zwei Nicht-Ovale) der NASCAR-Königsklasse sind dabei, während eine Hand voll prominenter Fahrer fehlen, doch das lässt sich verschmerzen. Auch die 'kleineren' Rennserien der Busch- und Pickup-Kategorie gibt's überall, die skurrilen Modified-Flitzer dagegen nur bei der PS2.

Ein Name, zwei Spiele?

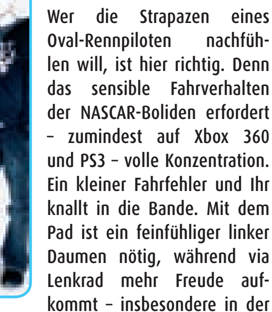
Je nach Konsolengeneration bekommt Ihr aber zwei deutlich unterschiedliche Spiele: Auf der PS2 ist die Ausrichtung spürbar zugänglicher, was insbesondere am Fahrverhalten festzumachen ist. Die Boliden lassen sich leichter steuern und liegen sicherer in den Kurven. Außerdem gibt es ein paar praktische Details mehr (so läuft oben stets der aktuelle Zwischenstand durch) und Ihr spielt einen Karriere-Modus, bei dem Ihr Euch von der untersten Rennklasse hocharbeitet und nebenbei Euren Fahrer in diversen Kategorien verbessert.

Auf PS3 und Xbox 360 dagegen zieht EA – neben der detailreicheren Grafik (die dafür aber nur mit 30 statt 60 Bildern pro Sekunde läuft) – knallhart die Simulationskarte: Die Autos sind wesentlich nervöser und reagieren sensibler auf Eure Kommandos. Schon kleine Lenkfehler sorgen dafür, dass Ihr die Kontrolle verliert, auch Rempler anderer Fahrzeuge bringen Euch leichter ins Trudeln – das macht die Rennen anspruchsvoller und anstrengender zugleich. Um Euch halbwegs auf den Ernst des NASCAR-Lebens vorzubereiten, spielt Ihr zu Beginn der eingeschränkteren Karriere zahlreiche Tutorials, bevor Ihr überhaupt zu Rennen ran dürft.

Wer online spielen will, der muss sich so oder so mit zahlreichen Trainingsstunden anfreunden: Denn mit bis zu elf menschlichen Gegnern messt Ihr Euch nur auf der Next-Gen-Hardware. *us*

Ulrich Steppberger

Anders als beim überkomplizierten "NASCAR 06", mit dem EA vor zwei Jahren auf die Nase fiel, ist die 08er-Auflage deutlich besser geeignet, im PAL-Markt Interessenten zu finden. Klar, grafisch hauen die Ovalkurse niemanden vom Hocker, doch technisch wird das wilde Getümmel mit 43 Autos pro Rennen gut umgesetzt. Allerdings frage ich mich, wieso wir wieder nicht überall das gleiche Spiel kriegen? Die Next-Gen-Fassungen sehen trotz niedrigerer Bildrate ansprechender aus und punkten natürlich mit der Online-Option, doch der heftige Simulationsansatz fordert arg viel Einarbeitungszeit. Die PS2-Fassung mag nicht ganz so realistisch sein, ist aber für Spieler, die sich nicht alles mühsam erarbeiten wollen, letztlich die sinnvollere Wahl.



Thomas Stuchlik

Wer die Strapazen eines Oval-Rennpiloten nachfühlen will, ist hier richtig. Denn das sensible Fahrverhalten der NASCAR-Boliden erfordert – zumindest auf Xbox 360 und PS3 – volle Konzentration. Ein kleiner Fahrfehler und Ihr knallt in die Bande. Mit dem Pad ist ein feinfühliger linker Daumen nötig, während via Lenkrad mehr Freude aufkommt – insbesondere in der Cockpitperspektive. Ganz anders bei den arcadelastigeren PS2-Wagen, die deutlich mehr Fahrfehler verzeihen. Viel Abwechslung versprechen die zahlreich vorhandenen Ovale aber nicht.

NASCAR 08

- » alle Kurse und (fast) alle Fahrer der echten Rennserie dabei
- » sehr anspruchsvolles (PS3 / 360) bzw. zugängliches (PS2) Fahrverhalten
- » auch andere Fahrzeugklassen wie Trucks und Modifieds (nur PS2)

SYSTEM-VERGLEICH

Technisch geben sich die beiden Next-Gen-Fassungen nichts, während die PS2-Version sichtlich mehr flimmert und detailärmer ist, dafür aber mit höherer Bildrate läuft und sich deutlich einsteigerfreundlicher spielt.

PlayStation 2

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

PlayStation 3

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer *	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS



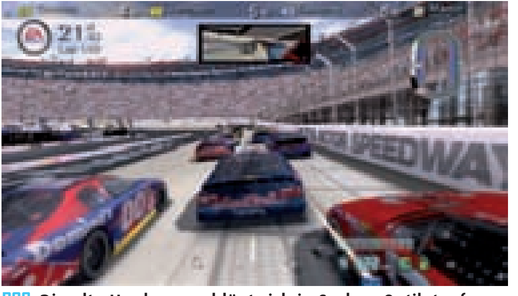
Xbox 360

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer *	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

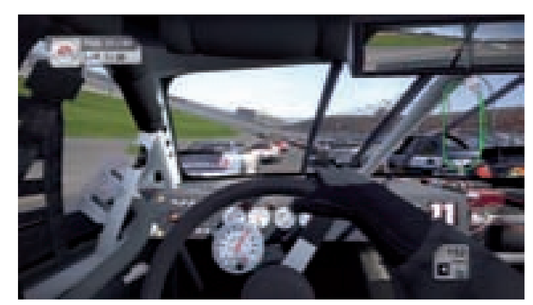
SPIELSPASS



* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt



PS2 Die alte Hardware schlägt sich in Sachen Optik tapfer, der geringere Realismus macht zudem den Einstieg leichter.



PS3 Die Cockpitperspektive verdeutlicht, wie eng es auf Ovalen zugehen kann.

Hour of Victory

INFOS

System	360
Entwickler	N-Fusion, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-12

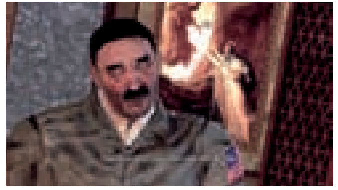
FAZIT

Uninspiriert, undynamisch, überflüssig: WW2-Ego-Shooter ohne Überraschungen, immerhin einigermaßen spielbar.



360 Ungleiches Duell: Um den Panzer zu knacken, braucht Ihr schwereres Geschütz. Der rote Rahmen zeigt an, dass Ihr fix in Deckung gehen solltet.

Um mich herum explodieren Granaten, Kugeln pfeifen durch die Luft und Todesschreie gellen aus den Lautsprechern. Doch was ist das? Ein paar Meter vor meiner virtuellen Knarre tanzt ein Nazi im Wüstenboden: Drei Schritte vor, drei zurück, einige Sidesteps und das Ganze von vorn. Ein paar Missionen später wird mir klar: Die bösen deutschen Buben schwingen nicht das Tanzbein, sondern leiden massiv an KD – Künstlicher Dummheit.



360 Trotz Unreal Engine 3 sehen die Charaktere teils grausig aus.

Doch dies ist nicht die einzige Krankheit des hingeschluderten WW2-Shooters: Dramaturgie, Grafik und Leveldesign erreichen gerade mal durchschnittliche Qualität. An Abwechslung mangelt es ebenfalls, obwohl Ihr vor jeder Mission einen von drei Charakteren wählen dürft. Egal, ob Ihr Euch für den Sniper, den Schleichspezialisten oder den Rambo-Verschnitt mit schottischem Akzent entscheidet – alle Levels spielen sich ähnlich linear-dröge. In der Regel genügt der stupide Wechsel zwischen Ballern und in Deckung gehen, um problemlos ans Ende der kurzen Abschnitte zu gelangen.

Natürlich dürfen Mehrspieler-Optionen heutzutage nicht fehlen: Auch hier fasziniert "Hour of Victory" mit seiner Durchschnittlichkeit, sowohl in puncto Modi als auch bei der Spielbarkeit. *os*

Oliver Schultes

Tut mir leid, Midway, aber ich hoffe, dass sich "Hour of Victory" mies verkauft und kein zweiter Teil folgt. Es gibt sicher noch schlechtere Games – so einen inspirationslos zusammengeschusterten Ego-Shooter braucht allerdings niemand. Eine Gegner-KI ist fast nicht vorhanden, die Grafik wirkt trotz Unreal Engine 3 altbacken (zur Erinnerung: diese kam auch in Epics fantastisch aussehender SciFi-Ballerei zum Einsatz) und dem Spielverlauf kann ich guten Gewissens das Prädikat 'langweilig' verpassen. Lest lieber ein Geschichtsbuch!

HOUR OF VICTORY

» unterstützt 1080p
» Online und via System-Link kämpfen bis zu 12 Spieler in drei Modi: Team Deathmatch, Capture the Flag und Verwüstung
» 3 Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten spielbar

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10



38 von 100

The Darkness

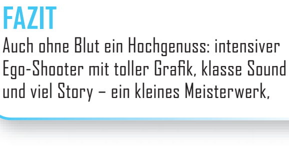


INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Starbreeze, Schweden
Hersteller	Take 2
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Auch ohne Blut ein Hochgenuss: intensiver Ego-Shooter mit toller Grafik, klasse Sound und viel Story – ein kleines Meisterwerk.





360 Im Mehrspieler-Modus sind Duelle 'Darkling gegen Mensch' an der Tagesordnung – oft zieht der Mini-Dämon den Kürzeren.

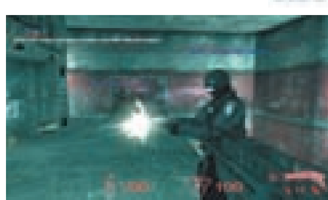
Nachdem wir Euch das grandiose Spielerlebnis letzten Monat schon ausführlich nähergebracht haben, gibt's nun die Ergänzungen, die die deutsche Version betreffen: Diese erscheint nicht nur später, sondern wurde auch um einige deftige Details erleichtert. Beißen Eure Schulter-Dämonen den Leichen in der internationalen Fassung noch das Herz aus der Brust, schnappen sie hier zu Lande lediglich nach einer blau leuchtenden Seele – eine holprigere Animation inklusive.

Blut fließt in Deutschland keines, zudem wurden einige Sequenzen etwas entschärft – spielspaßmindernd wirkt sich dies jedoch nicht aus. Auch im Mehrspieler-Part kann der Titel punkten: Bis zu acht Pistoleros fetzen über acht recht unterschiedliche Maps. Neben den Standard-Modi sorgen pfiffige Ideen für Abwechslung: Verwandelt Euch in der 'Gestaltwandler'-Variante auf Knopfdruck in einen Darkling oder eliminiert als einziger Mensch Horden dieser Ungeheuer. *ms*



Matthias Schmid

Endlich habe ich den Platz, die Lobgesänge zu Papier zu bringen, die letzten Monat den Meinungskasten gesprengt hätten: angefangen bei den gehaltvollen Dialogen mit den fein modellierten Charakteren, über die coolen Zombiesöldner der Hölle oder die martialischen Waffen bis hin zu oftmals richtig cleveren Gegnern und dem gelungenen Mehrspieler-Modus. Als Darkling mit Riesensprüngen durch die Levels zu toben oder andersherum als Mensch Horden von Darklings zu Staub zu ballern macht mächtig Laune. Die Schnittauflagen sind zu verschmerzen.



360 In der Multiplayer-Variante gibt's mehr Bildschirmanzeigen.

THE DARKNESS

» deutsche Version blutleer
» herausragende Synchronstimmen
» feine Optik & viel Atmosphäre
» fantastische Fähigkeiten: beschwört Darkling-Dämonen, attackiert mit dem Tentakel und erzeugt schwarze Löcher

SYSTEM-VERGLEICH

Beim Vergleich '360 vs. PS3' gilt wie vergangenen Monat: Während die Xbox-360-Fassung eine Nuance schicker aussieht, ist die Steuerung auf PS3 etwas besser gelungen.

PlayStation 3 — SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	9 von 10

86 von 100

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	9 von 10



86 von 100

Shrek der Dritte

INFOS

System	PS2 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	Amaze Entertainment, USA
Hersteller	Activision
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2 / 1-3 (DS)

FAZIT

Ein Name, zwei Welten: auf dem DS eine nett gemachte Hüpferei mit Charme, sonst nur lieblose Standard-Klopperkost.



360 Ein paar Gags zünden doch: Der gestiefelte Kater hat eine witzige 'Schmuseattacke'.

Filmlizenzen sind so eine Sache: Zum einen kosten sie die Hersteller eine Menge Geld, zum anderen ist für die erwarteten Verkaufszahlen der Erfolg der Zelluloid-Vorlage mindestens so wichtig wie die Qualität des Spiels – oder sogar noch mehr. Activision greift gerne zu, wenn es um große Namen geht und liefert sogar häufig Versoftungen ab, die auch für sich alleine stehend etwas taugen.

Ein gutes Beispiel dafür ist z.B. "Shrek 2": Das originelle Abenteuer war technisch ordentlich gemacht und hatte einige witzige Ideen wie den Teamworkgedanken zu bieten, nur am Umfang haperte es. Da sollte man meinen, beim Nachfolger müsste das bewährte Rezept erneut aufgehen, doch weit gefehlt: Mit einer Ausnahme (dazu gleich mehr) hat "Shrek der Dritte" nur eins mit dem Vorgänger gemeinsam – wieder ist das Spiel alles andere als lang.

Auf den Heimkonsolen und der PSP kämpft Ihr Euch alleine durch eine Reihe 3D-Levels und verbringt die meiste Zeit damit, in eintönigen Dauerkloppereien tumbe Gegner zu verdreschen. Gelegentlich wartet ein simples Rätsel oder Ihr wechselt den Charakter, aber das war's auch schon: Durchschnittlicher und uninspirierter geht es schwerlich, nur auf dem Wii gibt's durch ständiges Remote-Schütteln vielleicht sogar einen Muskelkater dazu.

Rühmliche Ausnahme

Ein durchaus lohnenswertes Spiel bekommt Ihr dagegen auf dem DS: Hier seid Ihr zwar nur auf festgelegten Wegen unterwegs, dafür wurden die guten Konzepte von Teil 2 sinnvoll übernommen: Ihr kontrolliert Shrek, den gestiefelten Kater und Artie jeweils einzeln oder im Team, während Esel als Aushilfsmagier einsetzbar ist. Kämpfe sind zwar dabei, aber eher Nebensache, dafür wurde der Rätselgehalt aufgestockt: Zur Lösung der Aufgaben benötigt Ihr öfters die intelligente Kombination der Spezialfähigkeiten Eurer Helden. Sonderlich anspruchsvoll ist's letztlich nicht, aber wesentlich unterhaltsamer als die anderen Fassungen. *us*



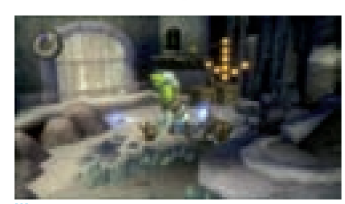
PS2 Auch die sechs Minispiele fallen recht banal aus.



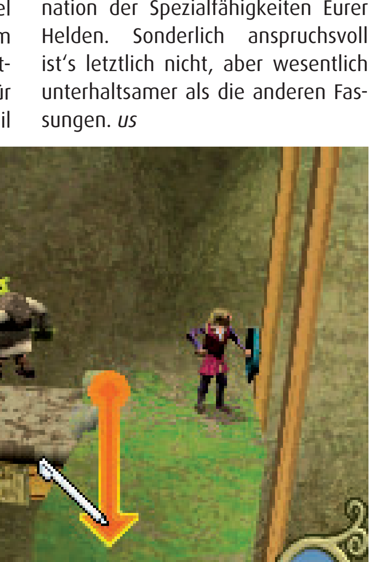
PSP Auf Sonys Handheld prügelt der Oger so dröge wie auf PS2 & Co.

Ulrich Steppberger

Wie der Film, so das Spiel: "Shrek der Dritte" zeigt auf der Leinwand Ermüdungserscheinungen, aber deshalb hätten doch die Spiele nicht so fade ausfallen müssen. Abgesehen von der unterhaltsamen DS-Fassung, wird eine 08/15-Prügel-Hüpferei abgespult, die mittelmäßiger kaum sein könnte. Grobe Patzer gibt's zwar keine, Höhepunkte aber eben auch weit und breit nicht. Schade, der Vorgänger hatte deutlich mehr drauf.



Wii Schläge verteilt Ihr durch Schütteln von Nunchuk und Remote.



DS Bei der mit Abstand besten "Shrek der Dritte"-Fassung geht's dank Teamwork und erhöhter Rätselquote unterhaltsam zu.

SHREK DER DRITTE

- » 20 Levels basierend auf Filmstory
- » 6 Minispiele (außer DS)
- » freischaltbare Bonusgimmicks
- » bis zu 3 Spieler gleichzeitig (DS)
- » keine Originalsprecher
- » Demo von "Bee Movie" dabei (360/Wii)

SYSTEM-VERGLEICH

Erwartungsgemäß punktet die Xbox-360-Version in Sachen Optik am meisten, ohne allerdings besonders zu begeistern. Auf dem Wii ruckelt's etwas weniger als bei der PS2-Fassung.

PlayStation 2 – SPIELSPASS 50 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	5 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS 50 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

Wii – SPIELSPASS 50 von 100



Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

PSP – SPIELSPASS 50 von 100

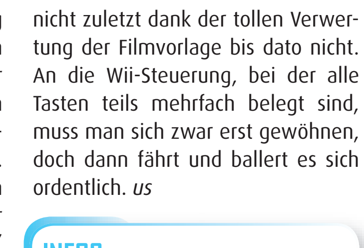


Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

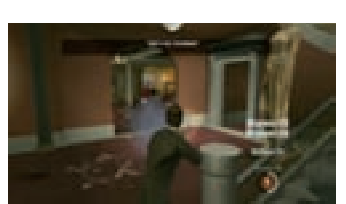
DS – SPIELSPASS 65 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

Scarface: The World is Yours



Tony Montanas Rachefeldzug kann sich auf dem Wii sehen lassen – auch wenn technisch sicher Besseres drin gewesen wäre, denn mehr als PS2-Niveau liefert die Umsetzung in Sachen Grafik nicht ab. Nachdem das größte Wii-Gimmick in Form der Remote-Kettensäge bei der deutschen Fassung fehlt, bleibt 'nur' eine fast identische Portierung der anderen Konsolenfassungen übrig. Doch das reicht auch schon, denn einen besseren "GTA"-Klon gibt es nicht zuletzt dank der tollen Verwertung der Filmvorlage bis dato nicht. An die Wii-Steuerung, bei der alle Tasten teils mehrfach belegt sind, muss man sich zwar erst gewöhnen, doch dann fährt und ballert es sich ordentlich. *us*





INFOS

System	PS2 / Wii
Entwickler	Radical Entertainment, Kanada
Hersteller	Vivendi
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

Wii – SPIELSPASS

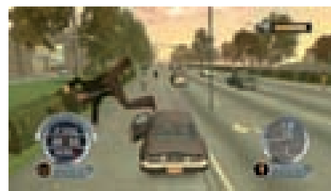
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	9 von 10

87 von 100

Driver Parallel Lines

Und noch ein Nachzügler: Weil Ubisoft sicherlich nicht umsonst die "Driver"-Rechte von Atari übernommen hat, wurde flugs eine Wii-Version von "Parallel Lines" gestrickt, um das Firmenkonto wieder etwas auszugleichen. Spielerisch hat sich im Vergleich zu PS2 und Xbox nichts getan, wieder seid Ihr als Ganove Kid in New York unterwegs und erledigt Aufträge in zwei Jahrzehnten – anfangs tummelt Ihr Euch in den 70ern, später ist die Gegenwart dran.

Die Steuerung auf dem Wii ist ein zweischneidiges Schwert: Das freie Zielen und Umsehen gefällt, während die Fahrzeugkontrolle in einigen Punkten besser hätte gelöst werden können. Insgesamt funktioniert es aber mit Übung gut. *us*





INFOS

System	PS2 / Xbox / Wii
Entwickler	Reflections, England
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

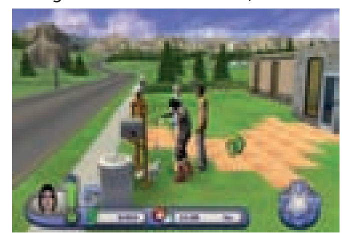
Wii – SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10

77 von 100

Die Sims 2 Haustiere

Für den einen die interaktive Ödnis, für den anderen eine geniale Sozial-Simulation: "Die Sims 2 Haustiere" kommt endlich für Wii. Wie gehabt stellt Ihr eine Patchwork-Familie aus selbst erstellten Sim-Avataren zusammen und gebt noch ein bis zwei Hunde oder Katzen hinzu. Hier kümmert Ihr Euch um die Bedürfnisse Eurer Schützlinge. Diese rangieren vom Verrichten einfacher Alltäglichkeiten wie Essen, Schlafen oder der Entleerung des Sim-Darmes bis zu hochfliegenden Karrierewünschen. Die Haustiere werden nahtlos in das gewohnte Spielprinzip eingebunden: Streicheln, Spielen und Ausflüge in den Park gewährleisten die seelische Gesundheit des Tieres. *mw*



INFOS

System	Wii
Entwickler	Maxis, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

Wii – SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

74 von 100

Project Sylpheed

INFOS

System	360
Entwickler	Game Arts, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Leider zu knapp geraten: abgedrehte Weltraumgefechte mit vielen Waffen und nervenaufreibender Story.



360 **Schützt die Mutterschiffe: Sie versorgen Euch mit Munition und regenerieren Eure Schilde.**

Den Nachfolger zum Arcade-Shooter "Silpheed: The Lost Planet" (PS2) inszeniert Gamearts als 3D-Weltraumgefecht im "Star Wars"-Format: In 16 Missionen verteidigt Ihr die Erde gegen schwirrende Abfangjäger und mächtige Raumkreuzer des Adan-Imperiums. Bei den spektakulären Schlachten geht's drunter und drüber: Mal müsst Ihr Wingmen in Bedrängnis helfen, mal intergalaktische Cruise Missiles vor dem Einschlag zerstören. Jede Mission birgt neue Überraschungen, die von zahlreichen Renderfilmen, Zwischenanimationen und panischem Funkkontakt angekündigt werden. Zudem erfordern die vielen Feinde individuelle Taktiken: Wendige Ziele müsst Ihr mit geschickten Flugmanövern ins Zielkreuz bringen, während bei den riesigen Schlachtschiffen Präzisionsarbeit gefragt ist – konzentriert Euch auf Schildgenerator und Brücke!





360 **Renderfilme und Animationen verflechten Schlachten und Story.**

Komplexe Steuerung

Wenn Raketen kreuz und quer schwirren sowie Laser in allen Farben durcheinander zischen, kann man schon mal die Orientierung verlieren: Zum Glück hilft Euch das umfangreiche HUD bei der Orientierung. Es markiert Euer Primärziel und zeigt die Entfernung an. So könnt Ihr leicht ersehen, wann es in Reichweite Eurer Waffen kommt. Diese solltet Ihr natürlich geschickt wählen, bis zu vier Raketenwerfer und Kanonen lassen sich an den Jäger montieren. Dabei müsst Ihr beachten, dass sich manche Exemplare nur für bestimmte Raumschifftypen eignen. Neben dem taktischen Waffenwechsel sind auch trickreiche Flugmanöver gefragt: Seitwärtsrolle und 180°-Wende gelingen auf Knopfdruck, außerdem kontrolliert Ihr den Schub und nutzt so die Trägheit Eures Jägers, um seitlich zu schweben. Drei Spezialmanöver helfen Euch in der Not: Zeitlupe, Schildrempler und Berserkerschuss lassen sich dank leichter Bedienung praktisch einsetzen. Und obendrein seid Ihr nicht allein: Vier Funkbefehle (u.a. Unterstützung und Formation) lassen sich sowohl an Eure Flügelmänner als auch eine verbündete Staffel senden. Ihr müsst aber auch auf ihre Hinweise achten und ihnen regelmäßig aus der Bedrängnis helfen. *oe*



360 **Hier wird wild durcheinander geschossen: Mit dem großen Zielkreis der Multiraketen lassen sich viele Ziele gleichzeitig markieren.**

Oliver Ehrle
Square Enix entfesselt eine Weltraumschlacht, die sich gewaschen hat: Zwischen wildem Kreuzfeuer, mächtigen Kreuzern und wendigen Jägern fühlt Ihr Euch wie in Luke Skywalker. Dank Zeitlupenmanöver behaltet Ihr selbst in hektischen Situationen den Überblick. Leider ist der Weltraumspaß schon wieder vorbei, wenn's gerade am schönsten ist. Und auf einen Mehrspieler-Modus hat man ebenfalls verzichtet: Schade drum, denn "Sylpheed" hätte das Zeug zum Hit.

360 **Manche Waffen werden im Laufe der Handlung freigeschaltet, andere müsst Ihr entwickeln lassen.**



360 **Nehmt den Schildgenerator unter Beschuss, dann bersten die Raumkreuzer mit gewaltigen Explosionen.**

PROJECT SYLPHEED

- » imposante Weltraumschlachten
- » aufregend inszenierte Handlung
- » entwickelbare Bewaffnung
- » intuitives Handling trotz komplexer Steuerung
- » leider nur 16 Missionen

Xbox 360

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 82 von 100

Tenchu Z

INFOS
System 360
Entwickler From Software, Japan
Hersteller Microsoft
Genre Action
Termin im Handel
USK ab 16 Jahren
Spieler 1-4

FAZIT
Unspektakulär präsentierte Schleicheinsätze, die technisch und spielerisch etwas einfallslos wirken.

Im ersten Next-Gen-"Tenchu" räumt Rikimaru das Feld für Nachwuchs: Ihr erstellt erstmals einen eigenen Ninja, der sich im Laufe des Abenteuers mit 130 Angriffen, diversen Extrawaffen und Werkzeugen ausrüsten lässt. In den 50 Missionen geratet Ihr zwischen die Fronten konkurrierender Klans, die Handlung hält sich aber weitgehend im Hintergrund: Wie in den Vorgängern gilt es abwechselnd Bösewichte aus dem Weg zu räumen, Items zu bergen und Verbündete zu schützen – dank verzweigter Levelkarte habt Ihr jederzeit die Wahl zwischen mehreren Aufträgen. In Tempelanlagen, Dörfern und Festungen schleicht Ihr von Deckung zu Deckung, um nicht die vielen Wachen zu alarmieren. Diese können Euch sehen, hören und neuerdings sogar riechen: Wer durch die Kloake kriecht, wird anschließend von Fliegen umschwärmt. Trotzdem ist die KI nicht allzu clever, denn sobald Ihr um eine Ecke oder aufs Dach huscht, verlieren sie Euch aus den Augen und kehren achselzuckend auf ihren Posten zurück. Verbessert hat From Software dagegen die Kameraführung, auch wenn der Feind im Nahkampf schon mal aus dem Rahmen fällt. Via Xbox Live dürft Ihr die Missionen nun auch gemeinsam spielen. *oe*


360 Im neuen Dorf wählt man Ausrüstung, Manöver und Bewaffnung.


360 Im Gegensatz zu den Figuren sind die Levels komplexer als die der Vorgänger und bieten zahlreiche versteckte Details wie z.B. Falltüren.

Oliver Ehrle
Massig Manöver, komplexe Levelarchitektur und vielfältige Ausrüstung lassen die Augen jedes Ninjas funkeln, trotzdem stellt sich schnell Routine ein: Was nutzen zig Attacken und Combos, wenn Ihr die meisten Gegner mit dem immer gleichen Stealthkill beseitigt? Schließlich gibt's Punkteabzug, wenn Ihr Euch erspähen lasst! Den experimentellen Freiraum dürft Ihr daher nur selten auskosten. Zudem ist "Tenchu Z" technisch schwach: Kaum vorhandene Hintergrundmusik und klapprig animierte Figuren lassen nur Fans der Serie zugreifen.

TENCHU Z
» erstellt einen eigenen Ninja
» massig Missionen, Manöver und Ausrüstung
» jetzt mit Duftnote
» spaßiger Koop-Modus
» nicht allzu clevere Gegner
» akustisch ungenügend untermalt

Xbox 360 — **SPIELSPASS 62 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	3 von 10

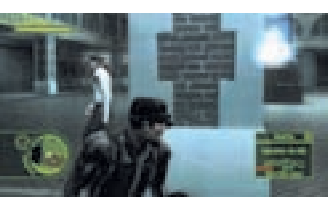
Vampire Rain

INFOS
System 360
Entwickler Artoon, Japan
Hersteller Microsoft
Genre Action
Termin im Handel
USK ab 18 Jahren
Spieler 1-8

FAZIT
Splatterfans sind schockiert: In der feuchten Vampirjagd sterbt Ihr für jeden Handlungsschnipsel 1.000 Tode!

Glück im Unglück: Die Nightwalker fallen über Los Angeles her und es gibt keinen Blade, der sie mit ihren eigenen Waffen schlagen kann. Aber es regnet, deshalb können Lloyd und seine Kameraden von der Antiblutsaugereinheit hinter ihren Rücken vorbeischleichen und ihre Bosse aufspüren. In 24 Missionen kraxelt Ihr über Dächer und Zäune, schleicht durch Hinterhöfe und verwüstete Gebäude. Dabei müsst Ihr Euch stets vor den patrouillierenden Vampiren in Acht nehmen, die Euch auch auf große Entfernung erspähen, mitten in Euren Fluchtweg springen und Euch mit einem Hieb niedermähen. Die Standardwaffen Pistole und Sturmgewehr zeigen kaum Wirkung, lediglich die seltenen Shotguns, Scharfschützengewehre und Lichtmesser helfen Euch gelegentlich aus der Patsche.

Trotz technischem Schnickschnack wie Necrovision müsst Ihr jede Situation penibel ausloten, was angesichts der mächtigen Gegner bei jedem Fehltritt zum sofortigen Tod führt: Zumindest dürft Ihr bei jedem Ableben individuelle Szenen mit Biss bestaunen. "Vampire Rain" ist ein schwacher Versuch, "Resident Evil" und "Splinter Cell" zu vereinen: Heraus kommt ein Horrorspiel, bei dem Ihr meist flüchtet und selten angreift – das haben sich Splatterfans anders vorgestellt. *oe*


360 Feuchte Rettung: Weil's regnet, kann der Vampir Euch nicht riechen!



360 Mit dem Sturmgewehr braucht Ihr ein Magazin, um einen Vampir zur Hölle zu schicken – mit der Pistole ballert man nur auf Schlösser und Vögel.

Oliver Ehrle
Schlechte Lichtverhältnisse und schier unbezwingbare Monster machen noch lange keine Spannung: "Vampire Rain" strapaziert Eure Nerven, statt sie zu kitzeln! Die von Kamerafehlern geplagten Kraxelpfade spielen sich monoton und wegen der vielen Trial&Error-Stellen müsst Ihr sie auch noch zigmal wiederholen. Frech ist auch der Mangel an wirksamen Waffen, die Ihr zudem nicht aufsparen dürft: Nur Pistole und Sturmgewehr nimmt der Held in den nächsten Abschnitt mit – in seiner Situation ganz schön dämlich!

VAMPIRE RAIN
» umschleicht die übermächtigen Vampire
» oftmals lineare wie umständliche Kraxelpfade
» nervige Trial&Error-Stellen
» unnütze Waffen
» technisch schwach

Xbox 360 — **SPIELSPASS**


46 von 100

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	4 von 10

Harry Potter und der Orden des Phönix

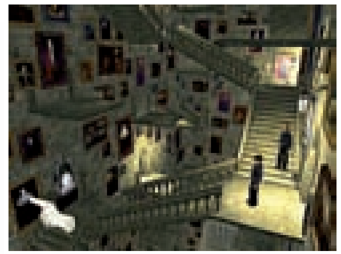
INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, England
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren, ab 6 (DS)
Spieler	1 (Wii), 1-2 (PSP/DS)

FAZIT

Harrys Abenteuer begeistert Potter-Fans in der Wii-Version und enttäuscht Handheld-Zocker mit etlichen Mängeln.

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Harrys neues Abenteuer unter die Lupe genommen. Diesen Monat gibt's den Nachschlag für alle Nintendo-Konsolen und die PSP. Auf dem Wii erkundet Ihr die schicke Hogwarts-Zauberschule und absolviert zahlreiche Simpelaufgaben. Meist lauft Ihr dabei von einem Punkt zum nächsten und führt ein paar Gespräche. Allenfalls sporadisch kommt Euer Zauberstab bzw. die Wii-Fernbedienung zum Einsatz. Mit den richtigen Bewegungen lupft Ihr Möbel oder repariert diverse Gegenstände. Das funktioniert zwar



DS Klappt nicht immer: Der Wegweiser verrät Euch meist, wo's langgeht.

ganz ordentlich, letztendlich ist das Zauberabenteuer aufgrund seines wenig fordernden Spielprinzips aber nur für junge Potter-Fans geeignet.

Im Gegensatz dazu stehen die beiden Handheld-Versionen: Auf der PSP bewegt Ihr Euch wie gehabt durch Hogwarts, allerdings wurde das Erkundungsfeature gestrichen. So motzt Ihr Eure Fähigkeiten nicht mehr dadurch auf, dass Ihr die Umgebung akribisch untersucht. Stattdessen spürt Ihr Zeitungsausschnitte auf. Zudem ruckelt die PSP-Version fast durchgehend, die Sprachausgabe hingegen gibt sich nur selten die Ehre – in Filmsequenzen ist sie leider nicht zu hören. Noch schlimmer



Wii Gleich zu Beginn lernt Harry einige Zaubersprüche von Sirius Black.

wird's auf dem DS: An vorberechneten Hintergründen im Affenzahn vorbeizurennen, um bei jedem Bildwechsel die notwendige Richtungsänderung zu vergeigen und durch eine menschenleere Schule zu streunen macht keinen Spaß! *mh*

Michael Herde

Der Wii-Zauberlehrling spielt sich wie auf den anderen Heimkonsolen durchweg gut, wenn auch etwas anspruchslos. Handheld-Benutzer haben die Wahl zwischen Ruckeloptik, Stummfilmsequenzen und limitierten Entdeckungsmöglichkeiten auf der PSP und einer nervtötenden Steuerung sowie fehlender Atmosphäre beim DS. Von beiden bin ich enttäuscht!

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

- » orientiert sich am fünften Potter-Roman
- » Hogwarts frei erkundbar
- » Zaubern per Fernbedienung
- » Handheld-Versionen inklusive Minispiele für zwei Zauberer und Hexen

SYSTEM-VERGLEICH

Grafisch macht die Wii-Version eine gute Figur, die Steuerung per Wii-Remote funktioniert. Während die 3D-Optik auf der PSP teils derb ruckelt, gibt's auf dem DS lediglich vorberechnete Hintergründe.

Wii – SPIELSPASS 76 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	9 von 10

PSP – SPIELSPASS 57 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

DS – SPIELSPASS 46 von 100

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

Pokémon Diamant & Perle

INFOS

System	DS
Entwickler	Gamefreak, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Rundum verbessert, aber nichts wirklich Neues: Mehr Aufgaben und Online-Funktionen optimieren die Pokémon-Welt.

Nintendos Pokémon sind jedermann bekannt: Man fängt die Biester in der offenen Rollenspielwelt, trainiert sie in zahllosen Kämpfen und durchkreuzt mit ihnen die Schandtaten des bösen Teams – mit dabei ist auch der Rivale, der stets mit dem Helden wetteifert. Auch "Diamant" und "Perle" folgen



DS Die neue 3D-Grafik kommt über weite Strecken kaum zur Geltung.



DS Trotz vieler Rätsel sind Kämpfe der Schwerpunkt des Abenteuers: Sie wurden um neue Effekte und eine übersichtliche Item-Verwaltung erweitert.

diesem Prinzip, obwohl Gamefreak den Abenteuerverlauf deutlich abwechslungsreicher gestaltet: So bringen zahlreiche Suchspiele, versteckte Schätze und Bonusitems mehr Schwung in die Handlung. Emsige Entdecker können so etwa die eingebaute LCD-Uhr mit 25 PDA-Anwendungen wie Party-Manager und Radar ausrüsten und diese komfortabel mit dem Touchscreen bedienen. Mehr Vielfalt gibt's auch bei den Tageszeiten, denn morgens, mittags, nachmittags, abends und nachts werdet Ihr in der Region Sinnoh auf unterschiedliche Pokémon treffen: Wer alle 493 Exemplare fangen will, muss rund um die Uhr ran! Neben den üblichen Tausch- und Duellmodi gibt's jetzt auch das gemeinsame Untergrundlabyrinth, in dem Spieler ihre Geheimbasis einrichten, sich gegenseitig besuchen und Capture-the-Flag-Matches austragen können. Per Freundescode sind Online-Kämpfe mit Mikrochat möglich, zufällige Internet-Trainer lassen sich aber nur auf dem Wii (Seite 79) fordern. *oe*

Oliver Ehrle

Mit den vielen inhaltlichen Verbesserungen, mehr Linkfunktionen und optimierter Touch-Bedienung sind "Diamant" und "Perle" die besten Pokémon-Abenteuer, die es jemals gab – kein Kunststück, weil Gamefreak den immer selben Ablauf über neue Routen lenkt und Details ergänzt. Neulinge erleben ein spannendes Abenteuer, Profis kommt aber vieles bekannt vor: Diesmal werden statt dem Wetter Raum und Zeit manipuliert, da könnte sich Team Bösewicht schon mal was Neues einfallen lassen.

POKÉMON DIAMANT & PERLE

- » jetzt mit 493 Pokémon
- » erstmals Online-Funktionen
- » mehr Rätsel und Bonusaufgaben
- » nützliches Zucht-PDA
- » neuer Capture-the-Flag-Modus

DS – SPIELSPASS 86 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

Elite Beat Agents

INFOS

System	DS
Entwickler	iNiS, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Launiger Musikspielspaß mit schriller Aufmachung und ebenso einfachem wie fesselndem Konzept – teilweise frustig.



Was lange währt... Fast zwei Jahre nach dem Japan-Debüt dürfen endlich auch hiesige DS-Besitzer als musikalische Geheimdienstler antreten. "Elite Beat Agents" ist allerdings keine simple Übersetzung des Originals "Osu! Tatakae! Ouendan", sondern bekam eine Anpassung für den westlichen Markt spendiert: Vor allem wurden die japanischen Songs ausgetauscht – für Import-Fanatiker vielleicht ein Sakrileg, doch die jetzt enthaltene Auswahl kann sich hören lassen. Von Punk-Pop ("Sk8er Boi") über fetzigen Swing ("Rock This Town") bis hin zu Disco-Hymnen ("Y.M.C.A.") ist für Abwechslung und Schwung gesorgt.

Der Spielablauf ist denkbar einfach, aber schon bald sehr fordernd: Passend zur Musik werden auf dem Touchscreen Felder eingeblendet, auf die Ringe zulaufen – tippt sie im richtigen Moment an, um Punkte zu sammeln. Gelegentlich müsst Ihr zudem die Rollbahn einer Kugel nachzeichnen oder eine Scheibe schwungvoll drehen. Hört sich simpel an, erfordert aber viel Geschick, denn gerade bei schnelleren Liedern sorgen schon kleine Fehler für fatale Kettenreaktionen. Da ist viel Übung und Ausdauer nötig, doch angesichts der quirligen Aufmachung und dem schrägen Charme des Musikspaßes macht man's gerne. *us*

DS Keine Zeit für Ablenkung: Die witzigen Storyschnipsel oben schaut Ihr besser in der Wiederholung an.



DS Rotiert die Scheibe mit dem Stylus, um Punkte zu machen.

Ulrich Steppberger

Hoffentlich findet das Agententrio auch bei uns Fans, verdient hätte es die "Elite Beat"-Truppe auf jeden Fall. Das eingängige Spielprinzip setzt die DS-Möglichkeiten geschickt ein, um dem Musikspielgenre ein paar frische Impulse zu geben. Auch die neue Musikauswahl finde ich einwandfrei und gut ausgesucht. Die Begeisterung wird allerdings durch Details gebremst: So gestaltet sich schon der niedrigste Schwierigkeitsgrad teilweise frustig und manchmal wirkt's so, als ob die Symbole nicht ganz im Rhythmus der Musik auftauchen.

ELITE BEAT AGENTS

- » 19 Songs, alle speziell für die westliche Welt ausgewählt
- » rhythmusbasierte Kontrolle ausschließlich mit dem Stylus
- » knallbunte Comic-Storysequenzen, die von Eurem Erfolg beeinflusst werden
- » Koop- und Duellspiel möglich

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

80 von 100

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
NASCAR 08	80	1-2	–	Englisch	Englisch	ProLogic II	X	X	Lenkrad	mittel	55 Euro
Shrek der Dritte	50	1	–	Deutsch	Deutsch	Stereo	–	–	–	leicht	40 Euro
Tony Hawk's Downhill Jam	66	1-2	–	Deutsch	Deutsch	ProLogic II	–	–	–	mittel	40 Euro
Transformers: The Game	55	1	–	Deutsch	Deutsch	ProLogic II	X	–	–	mittel	51 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Darkness, The	86	1-8	2-8	Englisch	einstellbar	Balken	–	–	–	einstellbar	60 Euro
NASCAR 08	79	1	2-8	Englisch	Englisch	Vollbild	X	–	Lenkrad	schwer	60 Euro
Transformers: The Game	57	1	–	Deutsch	Deutsch	Vollbild	X	–	–	mittel	65 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Darkness, The	86	1-8	2-8	Englisch	einstellbar	Balken	X	–	einstellbar	60 Euro
FlatOut Ultimate Carnage	83	1	2-8	–	Deutsch	Balken	X	Lenkrad	schwer	55 Euro
Hour of Victory	38	1-12	2-12	Deutsch	Deutsch	Vollbild	X	–	mittel	55 Euro
NASCAR 08	79	1	2-8	Englisch	Englisch	Vollbild	X	Lenkrad	schwer	60 Euro
Project Sylpheed	82	1	–	Englisch	einstellbar	Vollbild	–	–	mittel	50 Euro
Shrek der Dritte	50	1	–	Deutsch	Deutsch	Balken	–	–	leicht	55 Euro
Tenchu Z	62	1	–	Japanisch	einstellbar	Vollbild	–	–	mittel	50 Euro
Transformers: The Game	57	1	–	Deutsch	Deutsch	Vollbild	X	–	mittel	65 Euro
Vampire Rain	46	1	2-8	Deutsch	Deutsch	Vollbild	–	–	schwer	60 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Big Brain Academy für Wii	74	1-8	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	–	leicht	30 Euro
Driver Parallel Lines	77	1	–	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	X	X	X	–	mittel	60 Euro
Harry Potter und der Orden des Phönix	76	1	–	einstellbar	enstellbar	ProLogic II	X	X	–	–	leicht	50 Euro
Scarface: The World is Yours	87	1	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	–	–	–	mittel	40 Euro
Shrek der Dritte	50	1	–	Deutsch	Deutsch	ProLogic II	X	X	X	–	leicht	55 Euro
Sims 2 Haustiere, Die	74	1	–	Simlisch	Deutsch	Surround	X	X	X	–	mittel	55 Euro
Transformers: The Game	54	1	–	Deutsch	Deutsch	ProLogic II	X	X	X	–	mittel	55 Euro
Trauma Center: Second Opinion	83	1	–	einstellbar	einstellbar	Surround	–	X	X	–	einstellbar	45 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Dragon Ball Z Shin Budokai 2	73	1-2	–	–	Englisch	einstellbar	einstellbar	40 Euro
Harry Potter und der Orden des Phönix	57	1-6	2-6	X	einstellbar	einstellbar	leicht	40 Euro
Hot Brain	67	1-4	2-4	X	einstellbar	einstellbar	einstellbar	30 Euro
Hot Pixel	64	1-2	–	X	–	Englisch	mittel	30 Euro
Rainbow Six Vegas	68	2-4	2-4	–	Deutsch	Deutsch	mittel	50 Euro
Shrek der Dritte	50	1	–	–	Deutsch	Deutsch	leicht	40 Euro
SOCOM U.S. Navy Seals: Fireteam Bravo 2	87	1-16	2-16	–	einstellbar	einstellbar	mittel	50 Euro
Tony Hawk's Project 8	83	1-2	–	–	Englisch	Deutsch	schwer	45 Euro
Transformers: The Game	52	1-4	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	45 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Elite Beat Agents	80	1-2	–	X	Englisch	Deutsch	schwer	40 Euro
Harry Potter und der Orden des Phönix	46	1-2	2	X	–	einstellbar	leicht	30 Euro
Mega Man ZX	80	1	–	–	–	einstellbar	mittel	40 Euro
Pokémon Diamant & Perle	86	1-8	2-8	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Puzzle League DS	85	1-4	2-4	X	–	einstellbar	einstellbar	30 Euro
Shrek der Dritte	65	1-3	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Transformers: Autobots & Decepticons	59	1-4	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

Force Feedback

Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern. Letzterer kommt insbesondere bei anspruchsvollen Rennspielen zum Tragen (Bild: "NASCAR 08"). Ein gut programmiertes Force Feedback gibt dem Spieler das nötige Feingefühl besonders beim Fahren von Kurven. Im besten Fall lässt sich sogar der Grenzbereich des eigenen Wagens 'erfühlen' – z.B. bei Drifts.



50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen



diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg. Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild: "DRIV3R")

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nicht-spieler-Charakteren in einem ausladenden Rollenspiel.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

NPC

Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. Siehe auch KI.

Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild. Siehe auch HDTV.

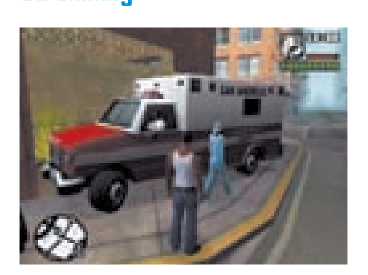
Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

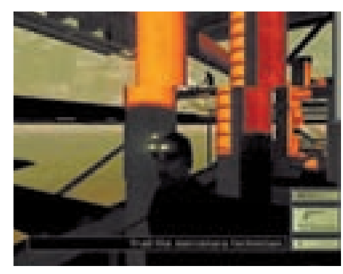
Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf sprich Spieltempo zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (Mapping) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften.

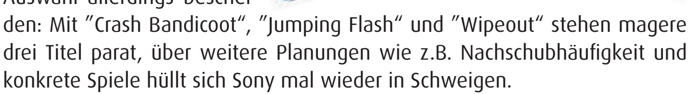
So entstehen raue oder zerklüftete Strukturen ebenso wie menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder korrekte Lichtreflexionen (Light Mapping).

ONLINE

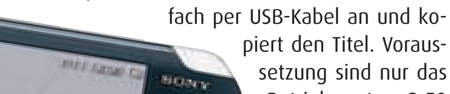
PSone-Klassiker zum Download

PS3 / PSP

DOWNLOADS • Ohne großes Brimborium bietet Sony nun auch in Europa PS3-Besitzern die Möglichkeit, PSone-Spiele via Download zu erwerben. Seit 22. Juni steht das Angebot im PlayStation Store zur Verfügung, noch ist die Auswahl allerdings bescheiden: Mit "Crash Bandicoot", "Jumping Flash" und "Wipeout" stehen magere drei Titel parat, über weitere Planungen wie z.B. Nachschubhäufigkeit und konkrete Spiele hüllt sich Sony mal wieder in Schweigen.



In Sachen Komfort ist das Angebot vorbildlich: Gekauft werden die Spiele genau wie die 'normalen' Downloadtitel. Sind Datentransfer und Installation beendet, reihen sie sich in der XMB ein und lassen sich dank der Cover-Motive leicht finden. Per Knopfdruck wird der Retrospaß gestartet und begrüßt Euch erst einmal mit einem türkisen Coypright-Bildschirm – soll heißen: In den Dateien stecken die PAL-Versionen. Der Preis von 5 Euro ist (auch im Vergleich zu Wii- und Xbox-360-Angeboten) fair, zumal Ihr die Oldies auch auf der PSP spielen könnt. Steckt das Handheld einfach per USB-Kabel an und kopiert den Titel. Voraussetzung sind nur das Betriebssystem 3.50 sowie viel Platz auf dem Memory Stick, denn "Crash Bandicoot" z.B. belegt über 450 MB.

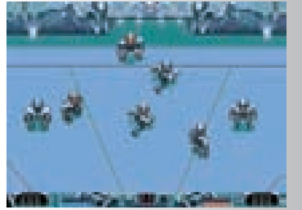




KURZMELDUNGEN

DOWNLOADS • Nintendo hat offiziell bestätigt, was bislang nur als Gerücht die Runde machte: In Zukunft wird es unter dem Schlagwort "WiiWare" auch neu entwickelte Spiele auf dem Wii zum Download geben. Voraussichtlich ab Anfang 2008 könnt Ihr diese über den Einkaufskanal erwerben. Details zu Titeln und Preisgestaltung stehen noch nicht fest, es sollen aber auch kleine Entwickler eine Chance bekommen.

GAMES • Die Welle der Heimcomputer-Portierungen rollt unaufhaltsam: Neben "Sensible World of Soccer" steht ein weiterer Amiga-Klassiker in den Xbox-Live-Arcade-Startlöchern: Der kultige Zukunftssport "Speedball 2" (siehe Bild) wird ebenfalls in Originalform Eure HD-Konsole zieren. Auch die Wii-Version von "Impossible Mission" könnte über digitale Kanäle vertrieben werden, noch ist das letzte Wort hierzu aber nicht gesprochen.

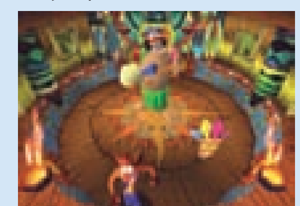


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Crash Bandicoot

PS3 / PSP

Den Auftrag, ein anerkanntes Konsolenmaskottchen zu werden, konnte die schräge Beutelratte nicht erfüllen, ihr erstes Hüpfabenteuer erweist sich aber als dauerhaft gut. Selbst im HD-Zeitalter bewahrt sich die bunte Optik ihren Charme und die kniffligen Levels stellen immer noch eine Herausforderung dar: ideal zur Überbrückung der Jump'n'Run-Flaute.



CRASH BANDICOOT
Hersteller Sony
Preis ca. 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spritzig-pfiffige Hüpferei, die auch heute noch fordert und hübsch aussieht.

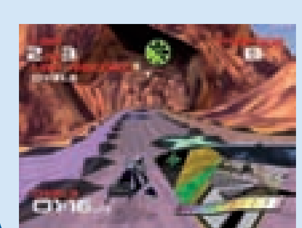


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Wipeout

PS3 / PSP

Neben "Ridge Racer" war "Wipeout" der Hauptgrund für die frühen Erfolge der PSone: Der Zukunftsraser glänzte mit tollem Design, starkem Soundtrack und spannenden Rennen sowie eingängiger Steuerung – vieles davon hat sich bis heute gut gehalten. Auch wenn der PSP-Nachfolger mehr bietet, einen Download ist "Wipeout" auf jeden Fall wert.



WIPEOUT
Hersteller Sony
Preis ca. 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Kultiger SciFi-Raser mit viel Tempo und Stil – zwar nicht mehr ganz frisch, aber gut.

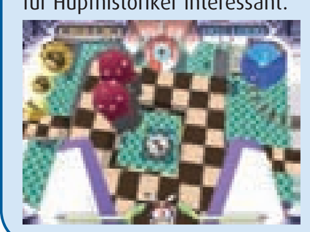


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Jumping Flash

PS3 / PSP

Bereits vor "Super Mario 64" wagte sich ein Hoppelheld in die dritte Dimension: Bei Sonys PSone-Frühwerk schlüpft Ihr in die Blechhaut eines Robo-Mümmlers, der in Ego-Ansicht durch grob gestrickte Szenarien zieht. Das ist historisch wertvoll, aber heute nicht mehr wirklich ansehnlich und spielerisch limitiert – dennoch nicht nur für Hüpfhistoriker interessant.



JUMPING FLASH
Hersteller Sony
Preis ca. 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Ideenreicher 3D-Jump'n'Run-Pionier, der aber nicht nur grafisch deutlich gealtert ist.



Sensible World of Soccer

360 » Codemasters » 29. August



360 Standard für Retro-Titel in der Xbox Live Arcade und hier gerne gesehen: Die pixelgetreue Originalgrafik ist natürlich mit dabei.



360 So müssen optische Updates aussehen: Die moderne Variante behält den ursprünglichen Charme bei und glänzt mit putzigen Details.

Der Konsolenkicker-Glaubenskrieg, ob "FIFA" oder "PES" die bessere Bolzerei ist, ist kalter Kaffee! Vor rund zehn Jahren gab's das alles schon einmal, damals wurde aber gestritten, ob "Kick Off" oder "Sensible Soccer" die Vorherrschaft haben. Ganz geklärt wurde der Streit nie, zumal beide Serien den Sprung vom Heimcomputer auf andere Formate nicht so recht verkraftet hat: "Kick Off" ging mit Acclaim endgültig unter, "Sensible Soccer" musste letztes Jahr eine unselig miserable Neuauflage auf PS2 und Xbox hinnehmen.

Zum Glück hat man bei Codemasters begriffen, welche Untat damit begangen wurde, und zeigt ein Einsehen: Echte Fans wollen keine miesen Updates, sondern die Klassiker – darum steht uns in Kürze "Sensible World of Soccer" via Xbox Live Arcade ins Haus. Dahinter verbirgt sich der letzte (und nach einhelliger Meinung beste) Amiga-Teil der Kultkickerei, die unverändert in die Jetzt-Zeit übernommen wurde. So basiert die Portierung auf dem Originalcode und auch die Spielerkader entsprechen dem Stand der Saison '96/'97. An den Optionen wurde ebenfalls nicht geschraubt, neben Freundschaftsspielen, diversen Ligen und Pokalwettbewerben könnt Ihr eine Karriere als Spielertrainer oder Manager starten – die Komplexität heutiger Titel wird natürlich nicht erreicht, aber genug Einstellmöglichkeiten sind auf jeden Fall vorhanden.

Das alles klingt gut, bringt aber natürlich wenig, wenn das Geschehen auf dem Platz nicht stimmt. Doch davor braucht Ihr keine Angst zu haben: "Sensible World of Soccer" spielt sich genau wie damals und hat nichts von seinem Reiz verloren. Die Pixelgrafik ist putzig und überraschend wenig gealtert, auch die aufpolierte Neufassung orientiert sich eng daran und bringt den Charme großartig rüber. Gekickt wird standesgemäß mit der minimalistischen Pad-Belegung: Die Laufrichtung steuert Ihr mit dem Analogstick oder Digi-Kreuz, den Rest erledigt ein einziger Knopf – mehr braucht's nicht für Pässe, Fouls und Torschüsse.

Kurz gesagt: Unsere Preview-Version erfüllt alle Erwartungen, die ein Fan der Serie haben kann – und noch mehr. Denn natürlich dürft Ihr nun auch online zu Matches gegen Freunde antreten. Bleibt nur zu hoffen, dass der Termin Ende August wirklich nicht mehr verschoben wird. Dann geht's für ca. 10 Euro auf den Rasen – damit kostet "Sensible World of Soccer" zwar mehr als andere Retro-Titel, doch dafür steckt auch eine ganze Menge mehr drin.

Neue Download-Spiele: Ende Juni / Anfang Juli

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Calling All Cars!	Sony	PS3	–	Chaotisch-fröhliches 'Räuber und Gendarm' mit zu wenig Umfang (Test in MAN!AC 08/07).	8 €	6 von 10
Championship Sprint	Midway	PS3	Arcade	Auch heute noch spaßige Rundkursflitzerei auf bildschirmgroßen Strecken.	3 €	6 von 10
Crash Bandicoot	Sony	PS3 / PSP	PSone	Immer noch sehr unterhaltsames Jump'n'Run mit viel Charme (Test auf Seite 74).	5 €	8 von 10
Gauntlet II	Midway	PS3	Arcade	Solide Dungeon-Klopperei, die vor allem im Koop-Modus zulegt.	3 €	5 von 10
Jumping Flash	Sony	PS3 / PSP	PSone	Innovative 3D-Hüpferei, die aber inzwischen sichtlich gealtert ist (Test auf Seite 74).	5 €	6 von 10
Nucleus	Sony	PS3	–	Überladener "Robotron"-Ableger mit interessanten Ideen (Test in MAN!AC 08/07).	8 €	6 von 10
Rampage World Tour	Midway	PS3	Arcade	Monster hauen Häuser platt: eigentlich nett, aber sehr schnell fade.	3 €	3 von 10
Super Stardust HD	Sony	PS3	–	Grafisch toll präsentierte "Asteroids"-Neuinterpretation (Test in MAN!AC 08/07).	8 €	8 von 10
Wipeout	Sony	PS3 / PSP	PSone	Kultiges SciFi-Rennspiel, das mit Tempo und Stil überzeugt (Test auf Seite 74).	5 €	7 von 10
Band of Bugs	NinjaBee	360	–	Nicht übermäßig hübsche, auch für Einsteiger taugliche Rundenstrategie (Test auf Seite 76).	10 €	7 von 10
Carcassonne	Vivendi	360	–	Tadellose Versoftung des Brettspielklassikers (Test auf Seite 76).	10 €	8 von 10
Golden Axe	Sega	360	Mega Drive	Sidescrolling-Klopperei der schlichten Art: im Team okay, aber arg limitiert.	5 €	4 von 10
Missile Command	Atari	360	Arcade	Raketenabwehr leicht gemacht: solide aufpoliert, aber spielerisch auf Dauer monoton.	5 €	4 von 10
Sonic the Hedgehog	Sega	360	Mega Drive	Originalgetreue Speed-Hüpferei mit etwas schwammiger Steuerung und unfairen Stellen.	5 €	6 von 10
Air Zonk	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Horizontal scrollendes Shoot'em-Up mit Zukunfts-Bonk: nett, aber belanglos.	6 €	5 von 10
Bloody Wolf	G-mode	Wii	TurboGrafx-16	Grundsolide 'Söldner räumen die Gegend auf'-Ballerei, die sich einwandfrei spielt.	6 €	6 von 10
China Warrior	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Riesensprites und nichts dahinter: primitive Sidescroller-Klopperei ohne Wert.	6 €	1 von 10
Dragon Spirit	NBGI	Wii	TurboGrafx-16	Vertikal-Shooter mit hübscher Fantasy-Thematik – nichts Besonderes, aber gut.	6 €	6 von 10
Ecco: The Tides of Time	Sega	Wii	Mega Drive	Hübsches, aber etwas abgehobenes Öko-Abenteuer (Test auf Seite 77).	8 €	6 von 10
Golden Axe II	Sega	Wii	Mega Drive	Ein Fall für Fans: fast identische Fortsetzung des Hack'n'Slay-Klassikers.	8 €	4 von 10
Kirby's Dream Course	Nintendo	Wii	SNES	Putzige Minigolf-Variante mit dem roten Knödel (Test auf Seite 77).	8 €	8 von 10
Mega Man	Capcom	Wii	NES	Der Ursprung der knallharten Jump'n'Shoot-Serie: genau richtig für Hardcore-Hüpfer.	5 €	5 von 10
Paper Mario	Nintendo	Wii	N64	Großartige Verquickung von Rollenspiel und Mario-Welt mit charmanter Grafik – Pflichtkauf!	10 €	10 von 10
Sonic the Hedgehog 2	Sega	Wii	Mega Drive	Noch schneller, noch größer und erstmals mit Tails – fein für Igel-Fans (Test auf Seite 77).	8 €	7 von 10

Stand vom 13.07.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Carcassonne

360



360 **Die Grafik ist einfach gehalten, aber hübsch gemacht und übersichtlich: Dank variablen Zooms habt Ihr stets alles im Blick.**



360 **Startet Ihr das Spiel mit der alternativ aktivierbaren Fluss-Erweiterung, ändern sich Dynamik und Taktik vor allem zu Beginn deutlich.**

Wenn Brettspiele mit 'C' anfangen und von Deutschen erfunden worden sind, können sie nur gut sein – kling skurril, trifft aber zumindest für die bekannten Beispiele nicht nur in ihrer Ursprungsform zu. Nach Claus Teubers "Catan" ist nun auch "Carcassonne" von Klaus-Jürgen Wrede in der Xbox Live Arcade erhältlich und weiß ebenfalls virtuell zu überzeugen.

Obwohl sich die Thematik (Siedlungsgründung) ähnelt, ist "Carcassonne" ein ganz anders Spiel als "Catan": So habt Ihr hier kein fixes Spielfeld, stattdessen legt Ihr selbst in jeder Runde Bauteile nach bestimmten Regeln an. Entsprechend ändern sich stets die Umstände, weshalb Ihr vorausschauend und risikobereit zugleich sein müsst, um eine Chance auf den Sieg zu haben – nur wer seine Anhänger an strategisch günstigen Standorten platziert, kassiert am Ende die meisten Punkte. Dank einer sehr gut gemachten Einführung werdet Ihr im Handumdrehen mit den Regeln vertraut gemacht und blickt schnell durch, auch die Handhabung lässt kaum Wünsche offen. Da in "Carcassonne" nicht gehandelt wird, läuft eine Partie deutlich flotter ab als bei "Catan", zudem kommt so ein weiterer Vorzug zum Tragen: Mehrspieler-Runden finden hier nicht nur online, sondern auch auf der heimischen Couch mit mehreren Leuten statt. Klar, dann könnte man auch das Brettspiel nehmen – doch die lästige Punktezählerei am Schluss der Konsole zu überlassen, ist schon bequemer. Die Grafik fällt nicht spannend, aber ausreichend aus, darum bleibt nur ein Wermutstropfen: Solisten vermissen auch hier eine richtige Kampagne.

CARCASSONNE
Hersteller Vivendi
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Eine gelungene Brettspiel-Portierung – leider für Solisten wieder etwas mager.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Band of Bugs

360



360 **Die bunte Insektenoptik ist nicht jedermanns Fall, doch dank Zoom- und Drehfunktionen habt Ihr immerhin stets den Überblick.**

Nach Wirtschaftssimulation ("Outpost Kaloki X") und Jump'n'Run ("Cloning Clyde") wenden sich die Entwickler NinjaBee einem weiteren Genre zu, das in der Xbox Live Arcade bislang unterrepräsentiert ist: "Band of Bugs" entpuppt sich als waschechter Vertreter des Rundenstrategie-Metiers. Im Gegensatz zur üblichen Fantasy-Thematik führt Ihr hier eine Truppe Insekten durch bunte Szenarien – das Charakterdesign ist Geschmackssache, aber technisch ordentlich in Szene gesetzt. Dank solidem Tutorial haben auch Neulinge schnell Zugang, während Online-Schlachten und Level-Editor Profis erfreuen.

BAND OF BUGS
Hersteller NinjaBee
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Gut gemachte Rundenstrategie, die auch für Einsteiger taugt und Online-Duelle bietet.



Keine "Resistance"-Maps für Deutschland

PS3

DOWNLOADS • Dass hier zu Lande indizierte Spiele nicht mit Zusatz-Downloads versorgt werden, ist angesichts der strikten Jugendschutzauflagen wohl oder übel unvermeidbar. Nicht zuletzt blockiert Microsoft seit kurzem den Zugang zu legal oder lizenzrechtlich (Stichwort: Film-Downloads) problematischen Inhalten mithilfe technischer Kontrollen.

Noch restriktiver fällt jedoch das Vorgehen von Sony aus. Wer als deutscher Kunde im PlayStation Store unterwegs ist, wird viele Lücken finden: 'Ab 18'-Inhalte gibt es grundsätzlich nicht, 'ab 16'-Downloads sollen nur eingeschränkt angeboten werden – derzeit kann das jedoch praktisch gleichgesetzt werden mit 'gar nicht', sogar das zwischendurch erhältliche "Tekken 5: Dark Resurrection" ist wieder verschwunden. Selbst Trailer zu 'erwachseneren' Titeln und Filmen werden konsequent verbannt. Hart trifft es gerade "Resistance"-Spieler, denn sie müssen auf das neue Map-Pack verzichten. Grund: Es gäbe laut Sony Deutschland keine rechtliche und verbindliche Altersverifizierung – schade für die Kundschaft und auch etwas verwunderlich. Beim Konkurrenten Microsoft gibt es schließlich zahlreiche Inhalte mit entsprechender Altersfreigabe.

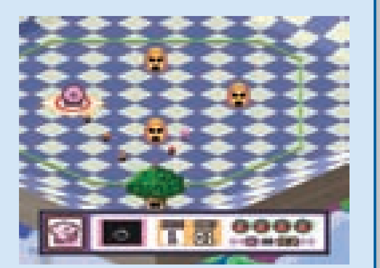
Kommentar – Ulrich Steppberger

Liebe Sony-Verantwortlichen, das kann es nicht sein: Eure ebenso schicke wie teure Konsole zielt doch klar auf ein etwas älteres Publikum ab – dann solltet Ihr dem auch schnellstens entsprechende Download-Angebote bieten. Noch herrscht der Eindruck vor, dass zu wenig versucht wird, möglichst viel zu unseren Gunsten zu erreichen: Wo ist "Tekken" abgeblieben? Und ein "Lair"-Trailer zum Beispiel muss doch mit dem Jugendschutz vereinbar sein. Wieso können deutsche Xbox-360-Benutzer so viel mehr 'erwachsenes' Material herunterladen als PS3-Zocker? Augenscheinlich geht es doch – darum bitte in Zukunft mehr Engagement an den Tag legen!

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Kirby's Dream Course

Wii (SNES)



In "Kirby's Dream Course" betätigt sich der rosa Wonneproppen ausnahmsweise nicht als Hüpfheld, sondern muss als Golfball herhalten. Euer Ziel ist es, sämtliche Gegner auf den Kursen zu plätten und Kirby anschließend im Loch zu versenken. Als Hilfsmittel stehen Euch zahlreiche Items zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr die rosa Kugel etwa als Eiswürfel über die Bahn schlittern oder an einem Regenschirm sanft gen Boden gleiten lasst. Ungewöhnliches Konzept, spaßiges Spiel!

KIRBY'S DREAM COURSE
Hersteller Nintendo
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

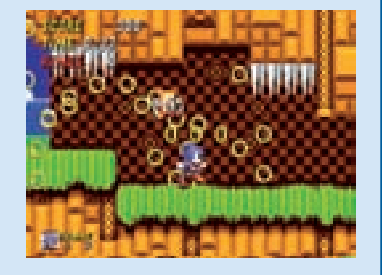
FAZIT: Unkonventionelles wie witziges Golf mit Kirby als Ball – erfordert etwas Einarbeitung.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Sonic the Hedgehog 2

Wii (Mega Drive)



Geschwindigkeitsjunkies frohlocken: In "Sonic the Hedhehog 2" ist der blaue Blitz noch schneller unterwegs als im ersten Teil. Außerdem feiert Sidekick Tails seinen Jump'n'Run-Einstand. Erfreulich auch, dass der Umfang des zweiten Sonic-Abenteuers erhöht wurde. Weniger schön: Der Endboss ist so schwer, dass vielen der Abspann vorenthalten bleiben wird. Auch die serientypisch unfairen Stellen (wer soll bei so einer Geschwindigkeit auch den Überblick behalten?) sind wieder mit von der Partie.

SONIC THE HEDGEHOG
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Der beste Teil der 2D-"Sonic"-Trilogie: mehr Speed, mehr Abwechslung und Zweispieler-Modus.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Ecco: The Tides of Time

Wii (Mega Drive)



Wer an "Ecco the Dolphin" Gefallen gefunden hat, darf beim Nachfolger weiter relaxen. Der bietet nämlich fast die gleiche geruhsame Unterwasserkost und wurde noch schöner in Szene gesetzt. Erstmals dürft Ihr in die Haut anderer Meeresbewohner schlüpfen und durch 3D-Abschnitte schwimmen. Allerdings solltet Ihr eine Extraportion Geduld mitbringen: Die Levels sind teils riesig und Action gibt's selten. Das Öko-Adventure eignet sich aber bestens, um nach einer Runde "Sonic" wieder herunterzukommen.

ECCO: THE TIDES OF TIME
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Erholsamer Unterwassertrip mit toller Grafik, aber unspektakulärem Spielablauf.



IMPORT

GESICHTSAKROBATIK

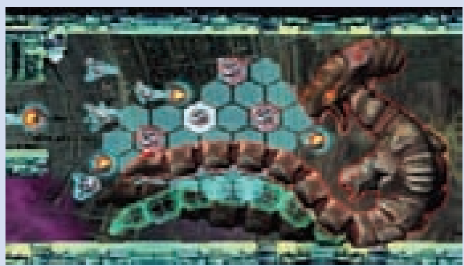
GAMES • Im August veröffentlicht Nintendo in Japan das ungewöhnliche "Face Training" für den DS. Ausgeliefert wird das Modul mit einer Kamera, die im GBA-Slot steckt und Euer Antlitz auf den Bildschirm zaubert. Dann sollt Ihr vorgegebene Grimassen nachmachen – denn so haltet Ihr die Haut elastisch und bewahrt Euch länger ein jüngeres Aussehen. Logisch, dass die begehrte weibliche Zielgruppe angesprochen werden soll...



DS Sachen gibt's: Per Kamera kontrolliert Ihr Eure Grimassen.

KURIOSES COMEBACK

GAMES • Sag niemals nie: Eigentlich hatte Irem behauptet, mit "R-Type Final" (2003 für die PS2 erschienen) wäre das Ende des legendären Horizontal-Shoot'em-Ups gekommen. Doch das ist nur die halbe Wahrheit, denn nun steht uns ein neuer Teil ins Haus – wenn auch in einem ganz anderen Genre als erwartet. "R-Type Tactics" setzt nicht mehr auf mitreißende Balleraction, sondern macht Euch zum Weltraumstrategen, der eine Space-Flotte über Hexfelder dirigiert. Wir sind gespannt, ob der ungewöhnliche Richtungswechsel gelingt.



PSP Da staunt die Weltraum-Ameise: Diesmal wird sie nicht abgeknallt, sondern strategisch bekämpft.

SCHÜLER UND DÄMONEN

GAMES • Lange hat's gedauert, doch nun ist der dritte Teil der "Persona"-Rollenspielserie in den USA angekommen. Der Ableger der "Shin Megami Tensei"-Reihe bietet ausgefallene Ideen rund um übersinnliche Gefahren in einer Schule und heimste in Japan Auszeichnungen ein: Die Famitsu-Leser wählten "Persona 3" noch vor "Final Fantasy XII" und "Blue Dragon" zum Rollenspiel des Jahres 2006 – mehr dazu nächsten Monat im Import-Test .



PS2 Alles ist möglich: Da die "Devil Summoner"-Titel in Europa erschienen sind, schafft vielleicht auch "Persona 3" den Sprung.

10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Brave Stroy: New Traveler	Xseed Games	PSP	40 €	USA	im Handel
Dragon Quest Swords: Masked Q.	Square Enix	Wii	50 €	Japan	im Handel
Dungeons & Dragons Tactics	Atari	PSP	40 €	USA	im Handel
Dynasty Warriors: Gundam	Namco-Bandai	PS3	50 €	Japan	im Handel
Escape from Bug Island	Eidos	Wii	40 €	USA	im Handel
Fullmetal Alechemist: Tr. Card G.	Navarre	DS	20 €	USA	im Handel
Luminous Arc	Atlus	DS	40 €	USA	14. August
Riviera: The Promised Land	Atlus	PSP	40 €	USA	im Handel
Sega Ages: Galaxy Force II	Sega	PS2	30 €	Japan	im Handel
Tales of the World: Radiant M.	Namco-Bandai	PSP	40 €	USA	im Handel

KNUFFIGES AUS KOREA

GAMES • Es gibt auf dem PC ein Online-Rollenspiel-Leben jenseits von "World of Warcraft": So begeistert der koreanische Vertreter "Ragnarok Online" seine Fans mit einer reizvollen Mischung aus Kulleraugen-Optik und nordischer Mythologie. Für 2008 steht eine DS-Umsetzung an, von der aber kaum Details bekannt sind: Die WiFi-Fähigkeiten des Handhelds werden genutzt, doch wieviel MMO wirklich noch im RPG stecken wird, bleibt abzuwarten.



IMPORT-TICKER »

+++ Einspruch! Frohe Kunde für ungeduldige DS-Rechtsanwälte: "Gyakuten Saiban 3", die japanische Variante von "Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations", erscheint bereits Ende August und wird wie schon die Vorgänger alternativ wählbare englische Texte besitzen. +++ Schleichen mit Snake: Zum runden Geburtstag bringt Konami Ende Juli in Japan die "Metal Gear Solid 20th Anniversary Collection" mit allen drei Teilen und dem PSP-Ableger in schicker Verpackung auf den Markt – eine westliche Veröffentlichung ist unwahrscheinlich. +++ Ganz schön mutig: Microsoft versucht Japanern die Xbox 360 Elite schmackhaft zu machen: Ab 11. Oktober ist die schwarze Kiste dort zu haben. +++

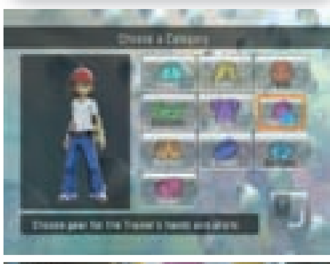
Pokémon Battle Revolution

INFOS

System	Wii (US-Import)
Entwickler	Genius Sonority, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Strategie
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Duelle pur: Die Pokémon-Dauerfights werden opulent in Szene gesetzt.





Wii Sämtliche Menüs bedient Ihr mit der Wii-Remote.

Die Pokémon haben jede Menge Manöver auf dem Kasten, die aber auf dem Handheldbildschirm grafisch nur angedeutet werden. Deshalb richtet Nintendo seit dem N64 virtuelle Arenen auf seinen Konsolen ein, damit die Trainer ihre Schützlinge auch in opulenter 3D-Grafik beim Kämpfen beobachten können. "Battle Revolution" setzt diese Tradition fort: Man überträgt seine Monster per WiFi-Link ins Spiel und lässt sie gegen die Horden diverser KI-Trainer, anwesender Freunde oder Online-Spieler antreten. Im Solo-Modus kämpft Ihr Euch durch mehrere Arenen, in denen nach variablem Regelwerk gestritten wird. Dabei schaltet Ihr allerlei Klamotten und Ausrüstung frei, mit denen sich der Trainer optisch variieren lässt.

Dass die Pokémon auch auf dem TV die Fäuste schwingen, macht Sinn. Wie seine Vorgänger bietet "Battle Revolution" aber abseits der Kämpfe kaum Nervenkitzel: Es gibt weder Handlung, Tipps oder eine Belohnung – Eure Schützlinge sammeln nicht mal Erfahrung. Eine echte Revolution will sich auch im Online-Modus nicht erspähen lassen, der einfach nur Trainer für Duelle und Teamkämpfe verbindet: Turnierveranstaltungen, Trophäen und Bestenlisten sucht man hier vergeblich. Deshalb ist "Pokémon Battle Revolution" lediglich ein ansprechend in Szene gesetzter Mehrspielerpark für Link-freudige DS-Trainer. *oe*



Wii Leider gibt's kaum Kampftipps: Wer die Gegner mit effektiven Angriffen bekämpfen will, muss Erfahrung aus den Handheld-Abenteuern mitbringen.

BATTLE REVOLUTION

» Pokémon-Kämpfe in 3D
» umfangreiche Link- und Online-Modi
» fader Einspieler-Modus

Wii — **SPIELSPASS 55 von 100**

Singleplayer	2 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

GrimGrimoire

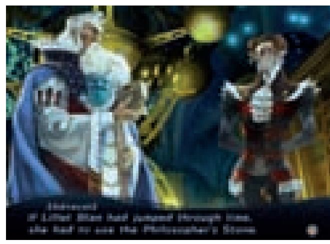
INFOS

System	PS2 (US-Import)
Entwickler	Vanillaware, Japan
Hersteller	NIS
Genre	Echtzeit-Strategie
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Eigenwillige Strategieschlacht voll fiebriger Spannung und grimmiger Motivation.





PS2 Oben: Eure Elfen in Formation. Unten: Prof. Gammel Dore mit Teufel.

Lillet Blan hat Glück im Unglück: Durch eine geheimnisvolle Anomalie erlebt sie ihre ersten fünf Tage an der Zauber-Akademie als Endlos-Schleife und kann sich währenddessen zur Meisterin der arkanen Künste mausern, um ein magisches Massaker zu verhindern. In "GrimGrimoire" entscheidet Ihr Lillets strategisches Geschick und schickt in einem ungewöhnlichen 2D-Echtzeit-Strategiespiel elfische Bogenschützen, brandgefährliche Riesendrachen und bizarre Chimären in die Schlacht. Die 25 Missionen fordern nach den ersten Tutorial-Aufgaben nicht nur eine flotte Hand am Pad, sondern auch strategischen Weitblick und Nervenstränge, dick wie Hagrids Flauschebart.

Aus vier magischen Disziplinen beschwört Ihr Elfen, Untote, Dämonen und Mischwesen in die seitlich gezeigten Korridore der Universität. Deren auf Dauer eintönige Architektur bildet das Schlachtfeld: Sporadisch herumstehende Kristalle werden von beschworenen Hilfsgeistern angezapft, Fußtruppen, Astralwesen und fliegende Einheiten lassen sich per pausierbarem Befehlsmenü frei über die Karte hetzen. Komplettiert wird Euer Kriegswerkzeug durch Geschütztürme und aufrüstbare Runen, die als Basis und Einheitenfabriken dienen. So abstrakt sich dieses Konzept liest, so überraschend motivierend und knackig spielt es sich. *mw*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com



PS2 Diese Imps enden im Drachenrachen. Gottlob können wir das Biest mit Grimalkins einschläfern, bis der eigene Drache ausgebrütet ist.

GRIM GRIMOIRE

» opulent gemalte 2D-Optik
» pausierbare Echtzeit-Schlachten
» vier Magieschulen

PlayStation 2 — **SPIELSPASS 80 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 6
Sound	8 von 10

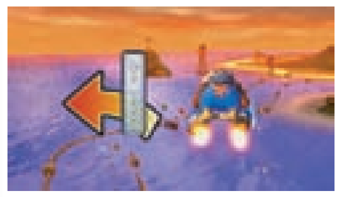
Donkey Kong Taru Jet Race

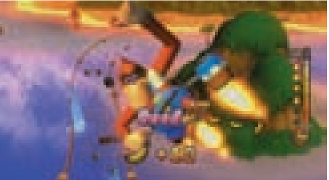
INFOS

System	Wii (Japan-Import)
Entwickler	Paon, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Gewöhnungsbedürftige, aber spaßige Affenraserei mit mehr Tiefgang als gedacht.





Wii Befolgt die Anweisungen (ganz oben), um einen Stunt hinzulegen.



Wii Klingt komisch, ist aber so: Lasst Diddy schnell auf seine Jetpack-Bongos hauen, um mit einer Affengeschwindigkeit über den Kurs zu brettern.

Durch die DS-Neuauflage des N64-Fun-Racers "Diddy Kong Racing" scheint die Affenfamilie die Lust an der Raserei wiederentdeckt zu haben. Allerdings schwingt sie sich dieses Mal nicht aufs Kart, sondern schnallt sich Jetpacks um und gleitet damit über die Piste. Weil das Spiel ursprünglich für die Bongos aus "Donkey Konga" (GameCube) konzipiert war, beschleunigt Ihr die Primaten, indem Ihr Wii-Fernbedienung und Nunchuk abwechselnd auf und ab bewegt – so als ob Ihr auf eine Trommel haut. Habt Ihr die Maximalgeschwindigkeit erreicht, müsst Ihr nicht – wie wir es irrtümlicherweise anfangs getan haben – bis zur völligen Erschöpfung weitertrommeln. Stattdessen reichen fortan einzelne Schläge mit einem der beiden Controller aus, um Eure Spur nach rechts oder links zu verlagern. Während sich "Donkey Kong Taru Jet Race" anfangs etwas chaotisch und unpräzise spielt, offenbart der Titel mit mehr Übung unverhoffte Qualitäten. Da wäre z.B. das Boost-System: Zündet Ihr einen Turbo (den Ihr für 50 Bananen erhaltet), könnt Ihr die Geschwindigkeit hoch halten, indem Ihr durch weitere Fässer auf der Strecke rast. "Donkey Kong Country"-Fans freuen sich außerdem über zahlreiche Charaktere und Gegenstände (z.B. Knallfässer) aus dem Kong-Universum. Die grafische Qualität schwankt: Während die Unterwasser-Szenarien mit üppiger Vegetation entzücken, stößt Ihr andernorts auf Texturen der Marke N64. Hoffentlich darf die Kong-Crew ihr gelungenes Comeback auch in Deutschland feiern! Einen Termin gibt's noch nicht. *ak*





Wii Da jauchzen Kong-Fans vor Freude: Fahrbare Untersätze wie die Bergwerkslore und Reittiere wie Schwertfisch Enguarde stammen aus Rares Hüpfspieljuwel "Donkey Kong Country" (SNES).

DONKEY KONG T. JET RACE

» 1 bis 4 Spieler (Splitscreen)
» 7 Strecken, mit je 2 bis 3 Variationen
» 16 Kong-Charaktere

Wii — SPIELSPASS 79 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

Exit 2

INFOS

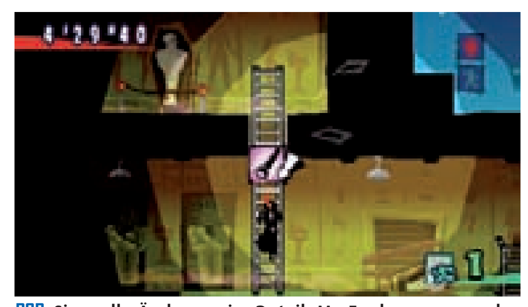
System	PSP (UK-Import)
Entwickler	Taito, Japan
Hersteller	505 Games
Genre	Denkspiel
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Schicke und sehr knifflige Rettungsaktionen – aber wieder mit den Macken des Vorgängers.



PSP Habt Ihr jemanden gerettet, folgt er Euren Anweisungen – allzu klug stellen sich die Leute aber nicht an.



PSP Sinnvolle Änderung im Detail: Mr. Esc kann nun auch mitten auf einer Leiter oder Treppe umdrehen.

Das erste "Exit" wollte trotz viel Lob (85% in MAN!AC 03/06) keiner kaufen, deshalb erscheint der Nachfolger nun beim Exotenspezialisten 505 Games – und ist wie üblich nur per Import aus England zu kriegen.

'Nachfolger' ist eigentlich nicht die korrekte Bezeichnung für "Exit 2", 'Update' bzw. 'Mission-Disk' passt besser. Geändert hat sich nämlich (fast) nichts, wieder steuert Ihr Mr. Esc durch schon bald reichlich fordernde Levels und befreit allerlei Menschen, die alleine nicht den Weg zum Ausgang finden. Einzige echte Neuerung sind zwei zusätzliche Charaktertypen: Kraftprotze stemmen besonders schwere Kisten, während Hunde weiter springen und schwimmen, aber natürlich nichts mit Gegenständen anfangen können.

So entstehen neue Rätselsituationen, aber das war's dann auch. Die Grafik glänzt wieder mit tollem Design, dafür wurden Frustbremsen nicht beseitigt: Erneut könnt Ihr keine Aktionen rückgängig machen und werdet nicht gewarnt, wenn Ihr Euch in eine Sackgasse manövriert habt – schade, das wäre bei einem Nachfolger sinnvoll gewesen. *us*

EXIT 2

» 100 fordernde Levels, Nachschub im Netz
» 2 neue Begleitertypen
» erneut keine 'Zugrücknahme' möglich

PSP — SPIELSPASS 82 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10


PLAY4 MORE & PAY4 LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
BIOSHOCK
Standard Version
Limited Edition
LAIR
BLUE DRAGON
BRAVE STORY
Tales of the World Radiant Mythology
JEANNE D'ARC
JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD
STRANGLEHOLD COLLECTORS EDITION
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
WWW.ACME-ONLINE.NL
SHIPPING UP TO 1.45 EURO IMPORT VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.

Maulschellen für Millionen

Die Beat'em-Klassiker des Neo Geo, neu aufgelegt für die PS2 – jetzt erstmals online spielbar.

Luxuriös: Zum 15-jährigen "Fatal Fury"-Jubliäum erschien die prall gefüllte Soundtrack-Box. Daneben die "Garou"-Versionen für PS2 und Dreamcast.

Es ist so eine Sache mit diesen Neo-Geo-Spielen: Schick sehen die riesigen Module ja aus, wenn sie im heimischen Spieleregal thronen. Dank oft horrender Preise auf dem Sammlermarkt bleiben sie aber meist betuchten Liebhabern vorenthalten. Diese sperren ihre Schätze in Vitrinen ein, versiegeln sie luftdicht oder bauen einen Atomschutzbunker drüber – in steter Angst, ein unvorsichtiger Handgriff könnte die makellose Spine beschädigen. Das wiederum treibt echten Beat'em-Up-Fans die Tränen in die Augen – spielen sollte man die zahllosen Prügelperlen für den wuchtigen 16-Bitter, nicht verstecken. Was also tun? Die illegale Emulation zocken? Kommt nicht in Frage!

Lösungsvorschlag Nummer 1: Japan-Konsolen kaufen: Segas Saturn für die "Real Bout Fatal Fury"-Serie besorgen, dazu eine PSone für "The Last Blade" und die frühen "King of Fighters"; außerdem ein Super Famicom, um "Art of Fighting" zocken zu können. Schließlich noch einen Dreamcast für die späteren "KoF"-Teile und "Garou: Mark of the Wolves". Hört sich reichlich stressig an.

Weit weniger aufwändig ist Lösung Nummer 2: Wer eine fernöstliche PS2 sein Eigen nennt, dem erfüllte SNK Playmore seine sehnlichsten Wünsche. Im Juni 2005 erschien mit "Garou: Mark of the Wolves" der erste Teil der "Neo Geo Online Collection", eine feine Umsetzung der fulminanten 2D-Drescherei, obendrein kompatibel zum Multi Matching BB-Service des Telekommunikationsriesen KDDI. Das heißt Games, die mit diesem Feature ausgestattet sind, verfügen über einen Japan-exklusiven Online-Modus .

Andere PS2-Titel, die diesen fünf Euro pro Monat günstigen Service nutzen, sind z.B. Capcoms "Monster Hunter 1&2" sowie "Biohazard Outbreak 1& 2", aber auch weitere SNK-Spiele wie "Twinkle Star Sprites: La Petite Princesse" oder "The King of Fighters Maximum Impact 2" laden japanweit zum Internet-Duell.

Must-Have-Bundle: Passend zur "King of Fighters Orochi Collection" gab's den Neo Geo Stick 2 im schicken "KoF" -Design.

Eine Frage des Geldes

Zurück zur "Neo Geo Online Collection": Der zweite Teil, "Bakumatsu Roman: Gekka no Kenchi 1&2" beinhaltete beide "The Last Blade"-Schnetzeleien und gab die Marschrichtung für die nächsten Episoden vor: mehr Spiele fürs Geld. Ab jetzt fanden sich immer mindestens zwei Keilereien auf dem Silberling – eine Reise quer durch SNKs ruhmreiche Prügelspiel-Historie begann: zum Beispiel mit "Fatal Fury" oder "Art of Fighting" mit seinen riesigen Sprites und nur zwei spielbaren Singleplayer-Charakteren. Während sich die Serientäter der "King of Fighters"-Marke zweimal blicken ließen, gab's Ende Juni 2007 einen Leckerbissen für Freunde rarer Schlägereien: In der "Fu'un Super Combo" stecken "Savage Reign" und "Kizuna Encounter". Letzteres sollte MAN!AC-Lesern ein Begriff sein. Die extrem seltene europäische AES-Version besitzt einen Marktwert von etwa 10.000 Euro – eine spaßige Prügelei ist sie zudem. Zu guter Letzt ein interessanter Preisvergleich: Müsst Ihr für alle Titel der "Neo Geo Online Collection" gerade mal 240 Euro blechen, reißen die relevanten AES-Module ein zirka 4.000 Euro tiefes Loch in Euer Portmonee (als Berechnungsgrundlage dienten die Japan-Versionen). *ms*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com




PS2 Von links: "Real Bout Fatal Fury 2", "Art of Fighting", "The Last Blade" sowie "The King of Fighters '95" – die volle Pixel-Packung.

BEAT'EM-UP

Fu'un Super Combo

Welche Daseinsberechtigung hat das 1995 erschienene "Savage Reign"? Die Möglichkeit, via Sidestep auszuweichen, kennt man aus "Fatal Fury", das Kampfsystem selbst ist mittelmäßig, die Grafik ebenso. Was "Fu'un Mokushiroku" – so der Name in Fernost – aber ausmacht, sind die abgedrehten Charaktere: Die Maskenmänner Gozu und Mezu sehen verdammt cool aus, Joker mimt den verrückten Clown perfekt und sexy Carol feuert ihren Feinden den Gymnastikball an die Rübe. Zwar sind fette Specials rar gesät, dafür gefallen einige der bunten Stages mit witzigen Hintergrunddetails, zudem ist der Ebenenwechsel grafisch hübscher in Szene gesetzt als bei Terry & Co. – in "Savage Reign" springt Ihr nämlich nach hinten in den Raum, anstatt nur einen Schritt auszuweichen. Komischerweise fiel diese Option in Teil 2 der Schere zum Opfer: "Fu'un Super Tag Battle" oder "Kizuna Encounter" führte dafür das Tag-Team-Feature ein. Auf Knopfdruck klatscht Ihr mit dem Kampfkollegen ab und lasst Euren Streiter im Hintergrund Platz nehmen – die geschröpfte Lebensenergie bleibt aber verloren. Im Gegensatz zu modernen Tag-Prüglern ist das Match zu Ende, wenn ein Fighter das Zeitliche segnet – lasst also die farblich gekennzeichneten Tag-Areas nicht aus den Augen. Zum Glück spielt sich "Kizuna Encounter" wesentlich flotter und besser als sein Vorgänger, hätten die Entwickler dem Zehnertrupp einige zusätzliche Haudegen spendiert sowie den Ebenenwechsel drin gelassen und verfeinert, wäre noch mehr drin gewesen.

PS2 In "Kizuna Encounter" dominieren fette Sprites.



PS2 Springt Ihr in "Savage Reign" auf die hintere Ebene, zoomt die Kamera raus. Niedlich: die schmatzenden Nilpferde rechts unten.

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
D-Termin	nicht geplant

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	2 von 6
Sound	5 von 10

69 von 100

BEAT'EM-UP

The King of Fighters Nests Collection

Drei "KoF"-Episoden locken: Den Anfang macht die '99er-Variante, die Euch das Striker-System näher brachte – auf Knopfdruck springt ein zusätzlicher Kämpfer in den Ring. Der Nachfolger läutete eine neue grafische Ära ein, so gut sah "KoF" noch nie aus. Außerdem tauchten einige coole 'Another Strikers' auf – Charaktere, die als normale Kämpfer nicht anwählbar sind. Teil 3 der Sammlung, "KoF 2001", verpasste dem neuen Look den letzten Schliff. Zum Glück wurden einige grafische Schnitzer der Spielhallen-Variante entschärft, so prügelt Ihr nun sogar vor einer Formel-1-Kulisse. Alle drei Episoden sind obendrein im klassischen Neo-Geo-Modus spielbar.



PS2 Mais Striker wird prompt verdroschen.

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
D-Termin	nicht geplant

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	7 von 10

78 von 100

BEAT'EM-UP

Garou: Mark of the Wolves

Zunächst zu den Nachteilen: "Mark of the Wolves" ist kein bombastischer 3D-Prügler mit Stage-Interaktivität, über 40 Kämpfern und fünf zusätzlichen Adventure- oder Puzzle-Modi. Seid Ihr aber auf der Suche nach der perfekten 2D-Schlägerei, dann seid Ihr hier goldrichtig. Vorbildlich ausbalancierte, unverbrauchte Charaktere, feine Animationen, unzählige Specials, eine famose Steuerung – Prügelherz, was willst du mehr? Obendrein freut uns die T.O.P.-Set-Option – vor dem Kampf legt Ihr einen Bereich Eurer Lebensenergie fest, in dem Ihr besonders herzhaft zuschlagt. Besser geht's in 2D schlicht nicht, lediglich Capcoms "Street Fighter Alpha 3" kann da mithalten.



PS2 Perfektes Timing für einen Superspecial.

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
D-Termin	nicht geplant

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

87 von 100

Alle "Neo Geo Online Collection"-Spiele im Überblick

	Name	Original-Name in Japan	enthält folgende Spiele	Preis	Spielspaß
#1	Garou: Mark of the Wolves	Garou: Mark of the Wolves	Garou: Mark of the Wolves	20 Euro	87 von 100
#2	The Last Blade 1&2	Bakumatsu Roman: Gekka no Kenchi 1&2	The Last Blade, The Last Blade 2	20 Euro	75 von 100
#3	The King of Fighters Orochi Collection	The King of Fighters Orochi Collection	KoF '95, KoF '96, KoF '97	20 Euro	74 von 100
#4	Art of Fighting Collection	Ryuuko no Ken: Ten-Chi-Jin	Art of Fighting, Art of Fighting 2, Art of Fighting 3	20 Euro	62 von 100
#5	Fatal Fury Battle Archives 1	Garou Densetsu Battle Archives 1	Fatal Fury, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special, Fatal Fury 3	40 Euro	66 von 100
#6	Fatal Fury Battle Archives 2	Garou Densetsu Battle Archives 2	Real Bout Fatal Fury, RBFF Special, RBFF 2: The Newcomers	40 Euro	78 von 100
#7	The King of Fighters Nests Collection	The King of Fighters Nests Collection	KoF '99 Evolution, KoF 2000, KoF 2001	40 Euro	78 von 100
#8	Fu'un Super Combo	Fu'un Super Combo	Savage Reign, Kizuna Encounter	40 Euro	69 von 100





Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
2 ▲	BioShock	360	Take 2	Action-Adventure
3 ▼	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
4 ▲	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
5 ▲	Sega Rally	PS3 / 360 / PSP	Sega	Rennspiel
6 ▼	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
7 ▼	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo	Action-Adventure
8 (neu)	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
9 (neu)	Blue Dragon	360	Microsoft	Rollenspiel
10 (neu)	Heavenly Sword	PS3	Sony	Action

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Manischer Moment

Ein Hauch von Eminem



Da freut sich das MAN!AC-Weißbrot: André traf den "8 Mile"-Schauspieler Omar Benson Miller.

Den Aufenthalt in Los Angeles nutzten Matthias und André nicht nur, um von der E3 zu berichten, sie unternahmen auch einen Ausflug nach Hollywood. Dort gönnte man sich unter anderem einen Film im Grauman's Chinese Theatre (wo schon die Oscar-Verleihung stattfand). Die beiden staunten nicht schlecht, als sie sich nach der Vorstellung plötzlich inmitten einer Premieren-Feier wiederfanden. Eminem-Fan André ergriff die Chance und ließ sich mit "8 Mile"-Darsteller Omar Benson Miller ablichten (den außer ihm wohl niemand sonst erkannt hätte).

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ■ 86415 Mering
info@maniac.de ■ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Ein aufmerksamer Leser

Moin Moin,
auf Seite 28 der MAN!AC-Ausgabe 08/07 hat sich ein 'peinlicher' Fehler eingeschlichen. Ihr behauptet nämlich allen Ernstes, dass die Schlachtfelder von "Brothers in Arms: Hell's Highway" anhand von alten Satellitenbildern und Fotografien realitätsgetreu nachgebildet wurden.

Wie kann das angehen, wenn am 4. Oktober 1957 Sputnik in die Umlaufbahn geschossen wurde, was eindeutig NACH den Ereignissen der Operation Market Garden stattgefunden hat und dieser kleine 'Weggefährte' der erste Satellit war, der die Erde umkreiste?

Fakt ist, dass es zu diesem Zeitpunkt keine Satellitenaufnahmen gegeben haben kann, da es schlichtweg keine Satelliten gab!

Beste Grüße

H.-D. Gronewold, via E-Mail

Stimmt! Leider hatte unser NASA- und Raumfahrtexperte Thomas ausgerechnet an dem Tag frei, als Kollege Matthias diesen Fauxpas fabrizierte.

Die Entwickler haben sich zwar an Fotografien aus dieser Zeit orientiert, an welchem Tag die Satellitenbilder geschossen wurden, wissen wir leider nicht.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Ich stelle mir gerade das Gespräch im Büro von Steve Ballmer vor, wenn man als Abteilungsleiter der Gaming Division diese Nachricht überbringen darf. Wahrscheinlich sitzt Steve erst einmal da, steht langsam auf, mit Schwitzflecken unter den Achseln, geht zum Fenster, sieht schweigend in die Ferne, Hände hinter dem Rücken, ruhig atmend. Nach fünf Minuten dreht er sich um, nimmt seinen Stuhl und zerlegt seinen Rechner damit. Dann stellt er den Stuhl langsam wieder hin, schiebt die Krawatte zurecht. Nimmt sich den Mülleimer. Erbricht spontan. Wischt sich den Mund ab. Holt tief Luft. Und sagt: "I love this company." Nach einer weiteren Schweigeminute: "And you're fired."«

UsiresAedon über die Garantieverlängerung der Xbox 360

Nintendo-Spiele

Hallo, liebes MAN!AC-Team!
Euer Heft ist echt super, der neue Stil klasse und die DVD (besonders anyMAN!AC) spitze!
Aber nun genug gelobt.
Ich habe auch noch ein paar Fragen:
1.Ein Freund von mir hat gesagt, dass "Twilight Princess" das letzte "Zelda"-Spiel sei. Stimmt das? Das interessiert mich sehr, weil Ich ein großer "Zelda"-Fan bin!
2.Wann ungefähr erscheinen "Super Mario Galaxy", "Super Smash Bros. Brawl" und "Fire Emblem: Goddess of Dawn"?
3.Wird das "Bleach"-Spiel für Wii je in Deutschland erscheinen?
Das war's auch fürs Erste. Bleibt so, wie Ihr seid!

Steven Layda, via E-Mail

Vielen Dank für Dein Lob!
Zu Deinen Fragen:
1. Nachdem sich "Twilight Princess" binnen kürzester Zeit wie geschnitten Brot verkauft hat, blieb Nintendo angesichts der Millionengewinne nichts anderes übrig, als die Reihe mit sofortiger Wirkung einzustampfen, da niemand wusste, was man mit dem ganzen Geld anstellen sollte. Auch "Mario"- und "Metroid"-Spiele wird es künftig nicht mehr geben und Nintendo setzt ab sofort auf Spiele, die kein Mensch kauft.

Im Ernst, Steven: Das kannst Du unmöglich glauben! Du wünschst einen Beweis? Im Oktober erscheint die US-Version von "Phantom Hourglass" für den DS!
2. "Super Mario Galaxy" und "Super Smash Bros. Brawl" werden etwa zum Weihnachtsgeschäft in Deutschland erscheinen. "Fire Emblem: Goddess of Dawn" gibt es zumindest in den USA ab November. Ob und wann es das Rollenspiel aus Nintendos Edelschmiede Intelligent Systems ("Paper Mario"-Reihe) nach Deutschland schafft, ist bislang noch nicht offiziell angekündigt.
3. Das Anime-Abenteuer rund um Hauptcharakter Ichigo Kurosaki wurde von Sega unlängst für Deutschland angekündigt. "Bleach: Shattered Blade" erscheint Anfang 2008. Zeitgleich kommt auch ein Ableger für den DS.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. September 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS3, Xbox 360 & Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC-MEINUNG 09/07

Die Xbox 360 steht im Kreuzfeuer der Kritik: Welche Erfahrungen habt Ihr mit der Hardware gemacht?

A Ich hatte bereits Probleme und habe ein Austauschgerät erhalten.

B Meine erste Xbox 360 läuft bisher einwandfrei.

C Ich habe Angst vor Schwierigkeiten, deshalb kaufe ich mir erst einmal keine!

Ich besitze
- ○ PS2
- ○ PS3
- ○ Xbox
- ○ 360
- ○ NGC
- ○ Wii
- ○ DS
- ○ PSP

Ich kaufe mir
- ○ PS3
- ○ Wii
- ○ 360

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 07/07

Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 07/07 wollten wir wissen, worauf Ihr bei "Halo 3" Wert legt.

A Solomissionen stehen für mich im Vordergrund, Multiplayer-Modi sind eine Dreingabe.

B Hauptsache spannende Online-Gefechte! Mit KI-Gegnern macht ein Shooter doch nur halb so viel Spaß.

C Für mich ist beides wichtig: eine spannende Solo-Story und Online-Matches

80%
20%

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Leider hat Chefredakteur Olli versäumt, im Test von "Resident Evil 4" darauf hinzuweisen, dass Ihr Leon Kennedys Wii-Debüt auf Wunsch auch mit dem Classic-Controller steuern könnt. Mit dem GameCube-Pad klappt's aber nicht.
Mea Culpa: Die PSone-Klassiker "MediEvil" und "Syphon Filter" sind entgegen unseren Angaben noch nicht über das PlayStation-Network für die PS3 erschienen. Ein verbindlicher Termin steht derzeit noch aus.



@ G|C GAMES CONVENTION

Halle 4 / Stand G12

Trefft die MAN!ACs! Egal, ob hitzige Wertungsdiskussionen, spannende Geschichten aus dem Redaktionsalltag oder gemütliche Videospielplaudereien – bei uns seid Ihr zu Gast bei Freunden. Goodies und feine Preise spendieren wir ebenfalls haufenweise, jedoch müsst Ihr Euch die Präsente hart verdienen: Wer in einem direkten Spielduell (Spielplan nach Aushang am Stand) gegen die Videogame-Profis als Sieger vom virtuellen Platz geht, erhält eine Belohnung der Extraklasse. Außerdem könnt Ihr ein besonders günstiges Messe-Abo abschließen und Euch fortan monatlich über die prall gefüllte MAN!AC im Briefkasten freuen.

Ihr findet uns in Halle 4, Stand G12, einen Padwurf vom Codemasters-Stand entfernt (Lageplan siehe unten).



DAS WIRD GESPIELT:

» Geometry Wars (Xbox 360)
» Mario Kart Double Dash!! (GameCube)
» Mario Strikers Charged Football (Wii)
» Soul Calibur 3 (PlayStation 2)
» Virtua Tennis 3 (PlayStation 3)

Spielzeiten

Donnerstag, 23. August: 12.00 Uhr bis 17.30 Uhr

Samstag, 25. August: 12.00 Uhr bis 19.30 Uhr

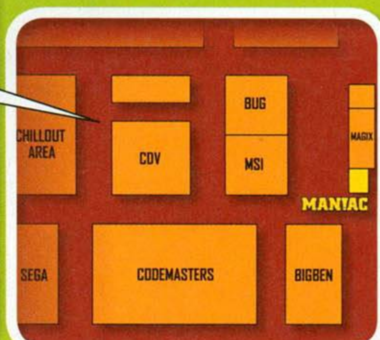
Freitag, 24. August: 12.00 Uhr bis 17.30 Uhr

Sonntag, 26. August: 12.00 Uhr bis 15.00 Uhr

Spielplan jeweils nach Aushang am Messestand!

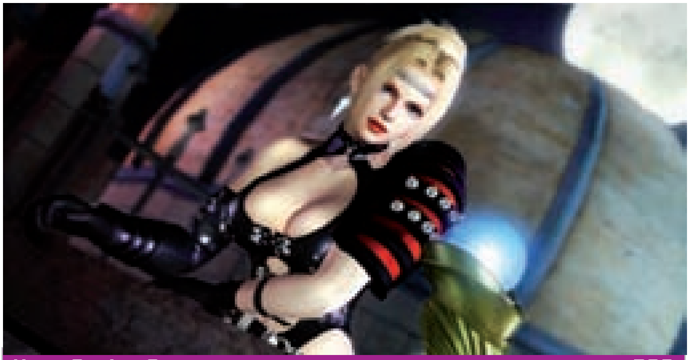


So findet Ihr uns:



SPIELE-TIPPS





Transformers: The Game — PS2 PS3 360 Wii

Gebt die folgenden Codes für die Sony-Fassungen im Hauptmenü von "Transformers" ein. Im Bonus-Menü aktiviert Ihr jetzt die 'Robo-Vision'-Skins der 'Generation 1'.

PS3 & PS2-CHEAT	CODE
Generation 1 Skin Jazz	← ↑ ↓ ↓ ← ↓ →
Generation 1 Skin Optimus Prime	↓ ↓ ↑ ↑ → → →
Generation 1 Skin Starscream	→ ↓ ← ← ↓ ↑ ↑
Cybertron-Levels freischalten	→ ↑ ↑ ↓ → ← ←

Gebt die folgenden Charakter-Codes während einer Mission des jeweiligen Transformers ein. Die übrigen Cheats werden im Bonus-Menü aktiviert.

360 & WII-CHEAT	CODE
Generation 1 Megatron	↓ ← ← ↓ → → ↑
Generation 1 Prime	↓ → ← ↑ ↓ ↓ ←
Generation 1 Skin Jazz	← ↑ ↓ ↓ ← ↓ →
Generation 1 Skin Optimus Prime	↓ ↓ ↑ ↑ → → →
Generation 1 Skin Starscream	→ ↓ ← ← ↓ ↑ ↑
Militär und Polizei ausschalten	→ ← → ↑ → ↑ →
Cybertron-Levels freischalten	→ ↑ ↑ ↓ → ← ←

Mario Party 8 — Wii

Um die Minispiele nicht per Zufallsprinzip zu erhalten, solltet Ihr den 'Star Battle'-Modus von "Mario Party 8" durchspielen. Somit schaltet Ihr nämlich den 'Minigame Wagon' frei und habt dadurch freie Auswahl beim Kauf bestimmter Minispiele. Außerdem schaltet Ihr so den Bonus-Charakter 'Blooper' und 'Bowsers Warp Orbit' frei. Spielt den 'Star Battle'-Modus erneut durch, um einen Hammerbruder freizuschalten.



Wii Als Hammerbruder im Hammerduell habt Ihr sicher mehr Glück als mit Mario und ihrer Durchlaucht.

Mega Man ZX — DS

Stellt die DS-Systemuhr auf das Datum Eures Geburtstages ein und betretet den Abschnitt C-1. In einem der Gebäude mit dunkler Tür wartet Sherry auf Euch und schenkt Euch einen Geburtstagskuchen, der immerhin 8 Lebenspunkte wiederherstellt.

Wenn Ihr ein "Mega Man Zero 3"- oder "Mega Man Zero 4"-Modul im GBA-Schacht des DS habt, tauchen die Bosse der beiden Klassiker im neuen Abenteuer auf!

Attackiert die Puppe in Prairies Raum, bis sie ein 'W Can'-Item fallen lässt.

Ninja Gaiden Sigma — PS3

Gebt den folgenden Code im Bildschirm zur Wahl des Missions-Modus ein.

CHEAT	CODE
5 Extramissionen	↑ ↓ ← ↓ → ↑ ■



PS3 Die Bonus-Missionen bieten massig Schwert-Action und milimetergenaue Sprungpassagen.

Tony Hawk's Downhill Jam — PS2

EFFEKT	PASSWORT
Immer Spezial	PointHogger
Dämonen-Skater	EvilChimneySweep
Koordinaten zeigen	Display Coordinates
Manuals freischalten	IMissManuals
Ego-Perspektive	FirstPersonJam
Voller Boost	OotbaghForever
Riesenskater	IWannBeTallTal
Unsichtbarer Skater	NowYouSeeMe
Riesenvögel	BirdBirdBirdBird
Miniskater	DownTheRabbitHole
Perfekte Manuals	TightRopeWalker
Perfekte Rails	LikeTiltingaPlate
Perfekte Stats	IAmBob
Picasso-Skater	FourLights
Richtig riesige Vögel	BirdBirdBirdBirdBird
Schattensakter	ChimneySweep
Kleine Leute	ShrinkthePeople
Alle Boards & Outfits freischalten	RaidTheWoodshed
Alle Events freischalten	AdventuresOfKwang
Alle Clips freischalten	FreeBozzler
Alle Skater freischalten	ImInterfacing

Tony Hawk's Project 8 — PSP

Gebt den folgenden Code im Cheat-Menü ein:

EFFEKT	PASSWORT
Alle Specials freischalten	yougotitall

GEWINNSPIELE

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. September 2007.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Ready to transform?

Passend zum Kinostart des Action-Spektakels "Transformers" verlosen wir allerlei Merchandise:

- 1x Optimus Prime Helm (mit Voice Changer)
- 1x Optimus Prime Autobot
- 1x Autobot Jazz Deluxe
- 1x Voyager Ironhide
- 1x Autobot Jazz Deluxe
- 1x Barricade Deception Deluxe
- 1x Real Gear Spy Shot 6

Beantwortet einfach folgende Frage: **Wer führte bei "Transformers" Regie?**

A: Steven Spielberg
B: Jerry Bruckheimer
C: Michael Bay

Stichwort: Transformers



Göttlich!

Kriegsgott Kratos stieg zu uns herab und trug uns auf, die Special Edition seiner grandiosen PS2-Schlachtplatte "God of War II" unters Volk zu bringen. Dieser Order leisten wir natürlich gerne Gehorsam!

10x "God of War II – Special Edition" (PS2), inkl. zweiter Bonus-Disc mit Making-of, Trailern, Entwicklertagebuch, etc.

Schnell die Frage beantworten: **Wer entwickelte "God of War II"?**

A: Sony
B: Nintendo
C: Microsoft

Teilnehmer müssen über 18 Jahre sein (bitte Altersnachweis mitschicken)!

Stichwort: God of War



Anziehende Finsternis!

In Kooperation mit Take 2 füllen wir Euren Kleiderschrank mit T-Shirts und Pullovern zu "The Darkness" (PS3, Xbox 360). Ein Gewinner darf sich außerdem über ein gerahmtes Artwork freuen, das von den Entwicklern Starbreeze signiert wurde.

- 1x Darkness-Hoodie (schwarzer Kapuzenpulli)
- 1x Darkness-Longsleeve-Shirt
- 1x Darkness-Shortsleeve-Shirt
- 1x streng limitiertes und signiertes Artwork inkl. Passepartout

Die Frage lautet: **Woher kommen die "Darkness"-Entwickler Starbreeze?**

A: Schweden
B: Deutschland
C: USA

Stichwort: Darkness

KNOW-HOW

MOGELN AUF DEM DS

Jetzt baut Ihr Eure eigenen DS-Cheats: Datels "Trainer Toolkit" gibt Euch die volle Kontrolle über den Handheldspeicher.

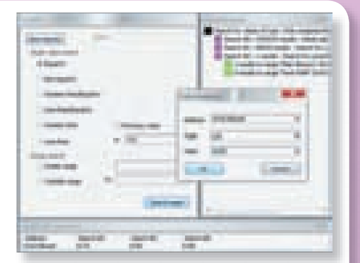
Das "Action Replay DS" (zirka 20 Euro) verwöhnt Eure Helden mit Cheats für unbegrenzt Energie oder vollem Geldbeutel, sofern Datel die passenden Codes liefert. Aber mit der Erweiterung "Trainer Toolkit" (zirka 60 Euro) und etwas Erfahrung mit Hexdezimalzahlen dürft Ihr jetzt Eure eigenen Cheats basteln. Dazu bringt Ihr die Replay-Firmware auf den neusten Stand (Version 1.52) und startet die Codesuche – MAN!AC zeigt Euch, wie es funktioniert. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Homepage	www.codejunkies.com
Cheatcodes	www.ultimate-cheatz.de

1 DURCHSUCHT DEN HANDHELD-SPEICHER

Wer etwa in "Harvest Moon DS" mit unbegrenzt Gold um sich werfen will, muss dessen Speicheradresse finden. Das klappt per USB-Verbindung: Während das "Action Replay DS" nach dem Booten der Mogelsoftware gegen das Spielmodul getauscht wird, bleibt das "Trainer Toolkit" im GBA-Slot mit dem PC verbunden. Die korrekte Speicherstelle findet Ihr über den Vergleich: Nach dem Start des Suchprogramms wird der komplette Handheldspeicher auf den PC geladen. Anschließend könnt Ihr nach bestimmten Werten suchen oder angeben, ob sich der gewünschte Wert erhöht oder verringert: Nachdem Ihr erste Einnahmen verzeichnet (Erhöhung), startet Ihr auf dem PC einen weiteren Suchvorgang mit der Option 'Greater' (größer) – dann werden alle Speicherstellen mit einem jetzt höheren Wert herausgefiltert. Nach einigen Wiederholungen dieser Auslese schrumpft die Auswahl auf wenige Alternativen zusammen. Mit 'Poke'-Funktion und Hexeditor dürft Ihr diese Speicherstellen in Echtzeit manipulieren und so die korrekte Adresse finden. Der Geldbeutel von "Harvest Moon DS" befindet sich an der Speicherstelle '23D6AA4' und belegt vier Byte, es handelt sich also um einen 32-Bit-Wert.



Klickt in der PC-Software auf die Speicheradresse, um sie mit der Poke-Funktion zu manipulieren.

2 CODES UND FUNKTIONEN

Mit der Speicheradresse des Goldes erstellt Ihr den Cheatcode, dazu nutzt Ihr die Befehle aus dem Handbuch: Die DS-Codes bestehen aus zwei Zeichenketten zu jeweils acht Buchstaben und Zahlen. Diese verketten einen Befehl mit Adresse und dem gewünschten Wert: Wir wollen 99999999 Goldstücke, was dem Hexdezimalwert 05F5E0FF entspricht. Die Anweisung "Beschreibe die Adresse 23D6AA4 laufend mit dem 32-Bit-Wert 05F5E0FF" bedeutet in der Replay-Sprache '023D6AA4 05F5E0FF' – gebt den Code im "Action Replay DS" ein und Euer Held besitzt unbegrenzt Gold! Mit zusätzlichen Befehlen lässt sich dieser Cheat auch nach dem Baukastensystem erweitern: Wenn Ihr z.B. den Befehl '94000130 FEFB0000' vor Euren Cheatcode stellt, wartet das "Action Replay DS" auf die Tastenkombination Select+R. So könnt Ihr Euer Konto im Spiel einmalig aufladen, statt es permanent mit dem Maximalwert zu beschreiben. Bei Funktionen wie dieser erwartet die Software zudem abschließend den Befehl 'D2000000 00000000'.

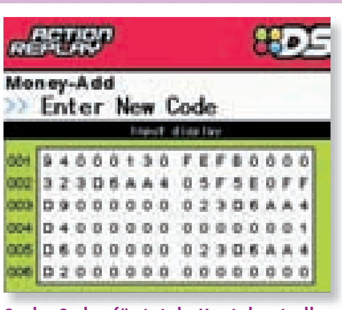


Mit zwei weiteren Codes lässt sich unser Cheat auf eine Tastenkombination legen: Mit Select+R schaufelt Ihr Eurem Landwirt 99999999 Goldstücke in die Tasche.



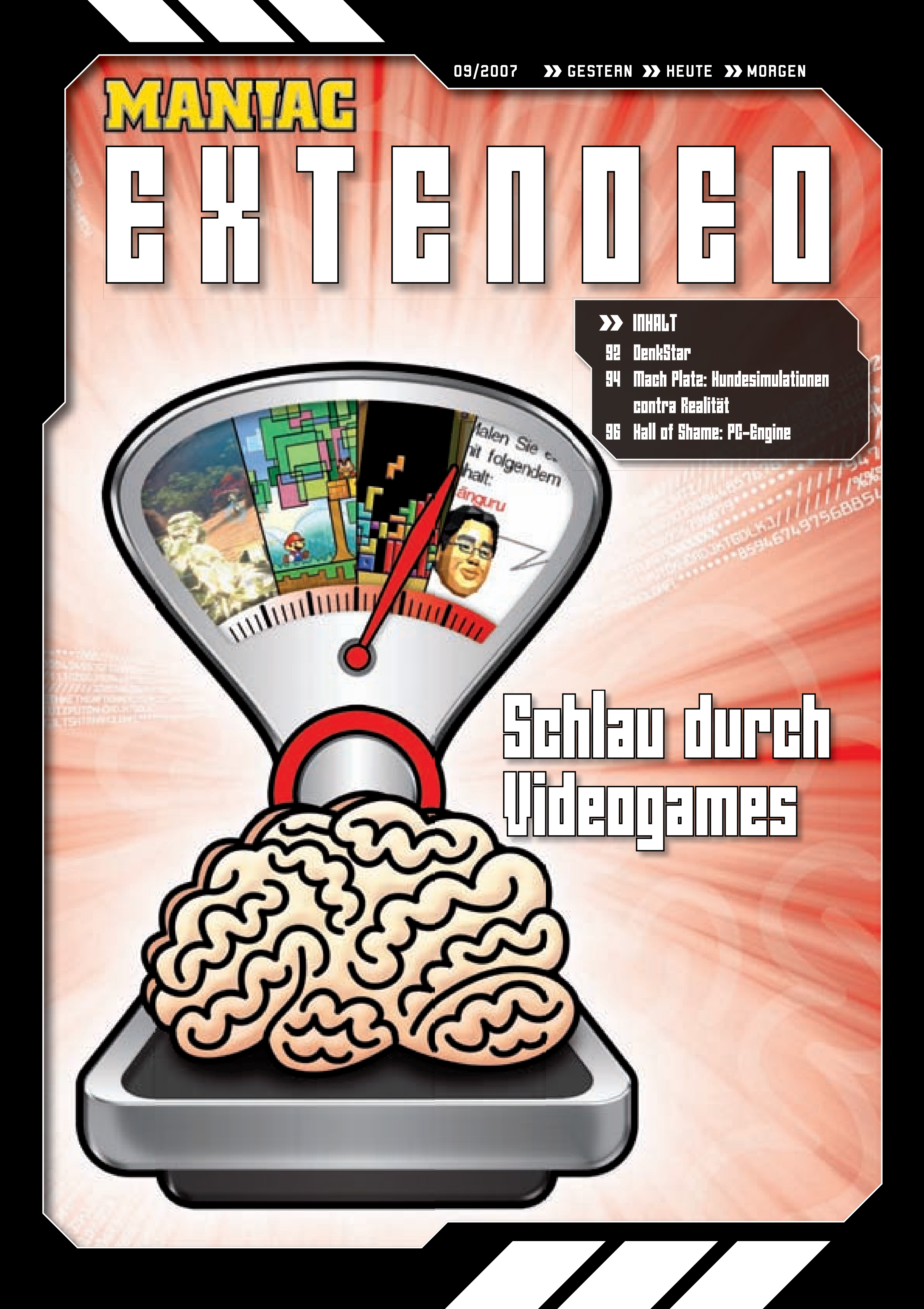
3 FORTGESCHRITTENE TECHNIKEN

Mit etwas Übung lassen sich via "Trainer Toolkit" noch komplexere Cheats erstellen: So könnt Ihr auch einzelne Goldstücke auf Euer Konto purzeln lassen, statt es mit einem vorgegebenen Wert zu beschreiben. Der Cheat besteht dann aus sechs Befehlen: Ihr eröffnet erneut mit '94000130 FEFB0000', damit er nur beim Druck von Select+R aktiviert wird. Anschließend stellt Ihr mit '323D6AA4 05F5E0FF' sicher, dass Euer Konto (23D6AA4) den Maximalwert 05F5E0FF nicht überschreitet. Drei weitere Befehle erledigen die Rechenarbeit: 'D9000000 023D6AA4' liest den 32-Bit-Wert der Kontoadresse aus, 'D4000000 00000001' addiert ein Goldstück dazu und 'D6000000 023D6AA4' schreibt die Summe zurück in den Handheldspeicher. Schließt mit 'D2000000 00000000' ab und aktiviert den Cheat: Wer jetzt Select+R gedrückt hält, lädt sein Konto langsam auf. Natürlich dürft Ihr mit sechs weiteren Codes auch die Substraktion auf eine zweite Tastenkombination legen, damit Ihr den Kontostand beliebig heben und senken könnt: Lasst Eurem Erfindergeist freien Lauf!



Sechs Codes für totale Kontokontrolle: Solange Ihr Select+R drückt, purzeln die Münzen in Euren Geldbeutel. Haltet die Tastenkombination, bis Euer Konto den gewünschten Betrag aufweist.





09/2007
GESTERN HEUTE MORGEN
MANIAC
EXTENDED
INHALT
92 DenkStar
94 Mach Platz: Hundesimulationen contra Realität
96 Hall of Shame: PC-Engine
Schlau durch Videogames

DenkStar

Sehr geehrter Herr Dr. Kawashima,

Ich finde Trends irgendwie seltsam: Plötzlich sind alle Leute verrückt nach etwas und kaum einer kann sagen warum. Zuletzt ist mir das beim Sudoku-Boom aufgefallen. Schlagartig stieß man überall auf akribisch grübelnde Gestalten, die über ihren Rätselheftchen saßen. Wen wundert es da, dass die Videospielindustrie mit digitalen Umsetzungen auf den Zahlenzug aufspringt? Wie praktisch, dass jemand bei Nintendo ein Einsehen hatte und den Spielzeug-Look des Handhelds einer Generalüberholung unterzog. Das neue Design fügt sich nun hervorragend in die angesagte iPod-Ästhetik ein. So fassen auch Menschen den DS an, denen es andernfalls zu peinlich wäre, am Flughafen oder im Büro beim Daddeln gesehen zu werden.

Trainiert Euren präfrontalen Cortex!

Kaum hatten die beliebten Kästchenrätsel die allgemeine Berührungsangst vor Zahlenkolonnen gemildert, da kam auch schon Ihr Gehirn-Jogging. Zusammen mit dem neuen Design des DS Lite buhlte Nintendo um Anhänger für die Touch Generation. In diesem Zusammenhang erkannte der öffentlich-rechtliche Fragenjongleur Jörg Pilawa vor laufender Kamera, dass er gar keinen Grund zum permanenten Grinsen hatte. Wenn selbst Deutschlands Vizekönig im TV-Quizshow-Zirkus beim Gehirn-Jogging schlecht abschnitt, dann war es wohl höchste Zeit zu handeln. Erst der PISA-Schock und jetzt das – ein cleverer Schachzug!

Sudoku und kein Ende – auch als Brettspiel erhältlich!

Stellen Sie sich nur vor, Herr Dr. Kawashima: Letztens war ich auf einer Presseveranstaltung von Nintendo. Nach dem überwältigenden Erfolg Ihres Gehirn-Joggings – über 500.000 verkaufte Einheiten allein in Deutschland und mehr als zehn Millionen weltweit – sollte der Nachfolger stilgerecht vorgestellt werden. Also wurde ein Workshop einberufen, bei dem die Manager-Beraterin Claudia Alby über die Relevanz geistiger Flexibilität und Einsatzmöglichkeiten der DS-Denkaufgaben sprach. Zudem war mit Christiane Stenger die Junior-Weltmeisterin im Gedächtnissport zu Gast und demonstrierte eindrucksvoll ihre Mnemotechniken. Mit Hilfe dieser Lern- und Merktechniken kann sich Christiane Begriffe und lange Zahlenreihen problemlos merken. Einfach abstrakte Zahlen mit Bildern verknüpfen und diese zu einer Geschichte verbinden – fertig!



Entwirrt Buchstaben und schreibt die Begriffe auf den Touchscreen.



Im Interview verriet sie mir, dass Intelligenz allein noch nicht genüge, man müsse sein Potenzial auch fleißig trainieren. Das müssen Sie sich auf der beiliegenden Heft-DVD einmal ansehen, Herr Doktor!



Auch Malen ist gut Fürs Gehirn!

Nach dieser Veranstaltung war ich so motiviert, dass ich Ihr Produkt gleich auszuprobieren musste. Und was soll ich sagen? Ich habe selbst erlebt, wie befriedigend eine kontinuierliche Leistungssteigerung sein kann. Zudem versteht es Ihr virtuelles Alter Ego, mich durch kleine Nettigkeiten bei der Stange zu halten. So macht die Stimulation meines präfrontalen Cortex richtig Laune. Mein geistiges Alter lag anfangs bei 64, zwei Wochen später lag ich mit 25 satte vier Jahre unter meinem tatsächlichen Alter.

Deshalb muss ich neuerdings ein wenig schmunzeln, wenn sich die glamouröse Nicole Kidman in der Fernsehwerbung glucksend über ihr zu hohes Gehirnalter wundert. An seinen ersten Alterstest kann sich bestimmt jeder erinnern. Wie alt waren Sie eigentlich, Doktor?

Aber eine Frage bleibt trotz Ihres tollen Konzepts offen: Welchen praktischen Nutzen habe ich durch das Gehirntraining? Es ist eine Sache, Ihre Übungen flink zu meistern, allerdings ist ein Transfer zwischen den Stylus-Kritzeleien und Anforderungen im Alltag fraglich. Wahrscheinlich geht es aber gar nicht um Inhalte, sondern lediglich um die Stimulation der grauen Zellen an sich. Habe ich Recht?

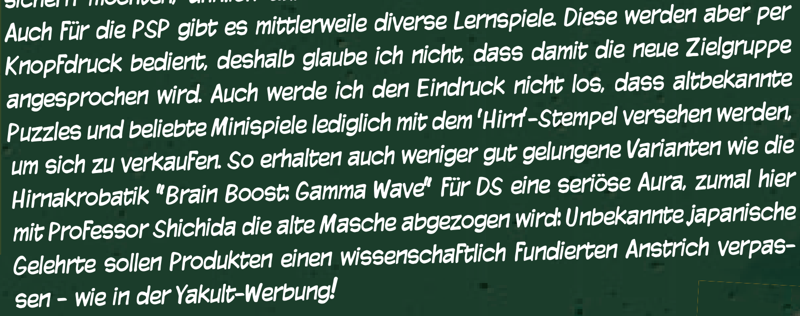
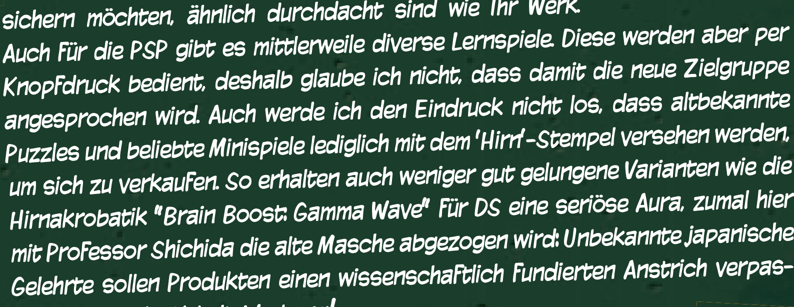



Die "Big Brain Academy" gibt's für Wii und DS.





Entwirrt in "Hot Brain" Wollknäuel und plant Euren Weg in "Practical I.Q."

Frau Alby hat das in ihrem Vortrag über Managertraining erklärt: Wer Entscheidungen trifft, muss schnell Informationen filtern, um kompetent zu urteilen. Nur wer Daten flott verarbeiten kann, ist befähigt zu neuem, kreativen Denken.

Ich bezweifle allerdings, dass all die Nachzügler, die sich mit digitalen Denksportaufgaben einen Teil des Kuchens sichern möchten, ähnlich durchdacht sind wie Ihr Werk. Auch für die PSP gibt es mittlerweile diverse Lernspiele. Diese werden aber per Knopfdruck bedient, deshalb glaube ich nicht, dass damit die neue Zielgruppe angesprochen wird. Auch werde ich den Eindruck nicht los, dass altbekannte Puzzles und beliebte Minispiele lediglich mit dem 'Hirn'-Stempel versehen werden, um sich zu verkaufen. So erhalten auch weniger gut gelungene Varianten wie die Hirnakrobatik "Brain Boost: Gamma Wave" für DS eine seriöse Aura, zumal hier mit Professor Shichida die alte Masche abgezogen wird: Unbekannte japanische Gelehrte sollen Produkten einen wissenschaftlich fundierten Anstrich verpassen – wie in der Yakult-Werbung!

Nein, lieber schreibe ich mich in der "Big Brain Academy" ein. Die ist sowohl auf dem DS als auch im Wii-Wohnzimmer spielerischer ausgefallen und lockt die ganze Familie an den Fernseher. Oder ich widme mich den Minispielen von "New Super Mario Bros." – manche stünden auch Ihrem Hirntrainer gut zu Gesicht. Die Grenzen zwischen 'nützlichen' Videospielen und 'Volksverdummung' sind also wieder einmal fließend. Ich hoffe Sie stimmen mir zu, dass man virtuelles Denksporttraining nicht allzu ernst nehmen sollte. Irgendwann wird auch dieser Trend vergehen und bis dahin versuche ich mich weiter im Datumsrechnen und gebe passend Wechselgeld heraus. Vielleicht habe ich dann auch irgendwann einmal einen so klugen Einfall wie Sie, sehr geehrter Herr Dr. Kawashima. Dann verdiene ich mir auch eine goldene Nase und strahle fröhlich von unzähligen Doppelbildschirmen.

In diesem Sinne,

Ihr Michael Herde

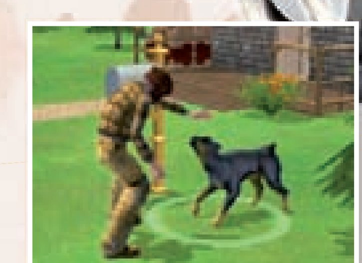
Dr. Kawashima

Dr. Ryuta Kawashima gibt es wirklich. Der 1959 geborene Neurowissenschaftler genießt in Japan einen ausgezeichneten Ruf und lehrt als Professor an der Tohoku-Universität. Die Ergebnisse seiner Erforschung verschiedener Gehirnregionen flossen 2004 in das Übungsbuch "Train your Brain: 60 Days to a Better Brain" ein. Das 2004 in Japan veröffentlichte Werk war im Original wie in der englischen Übersetzung ein Millionenseller.

Mach Platz!

MAN!AC ist auf den Hund gekommen: Vier freche Welpen im Vergleichstest!

Virtuelle Hunde versprechen tierischen Spaß ohne nervige Verpflichtungen: Wer sich einen digitalen Freund anschafft, kann aus zahlreichen Rassen und gleich drei Spielvarianten wählen. Aufmerksamkeit und Pflege stehen bei allen Tiersimulationen im Mittelpunkt. Doch kann ein gespielter Hund wirklich einen echten Vierbeiner nachahmen? MAN!AC macht den Test: Wir haben gleich vier Rüden angeschafft und vergleichen unseren fünf Monate alten Husky-Welpen Diego mit drei digitalen Hündchen – dem Dalmatiner Sancho aus "Nintendogs", den Dobermann Pinscher Pedro aus "Sims 2: Haustiere" und dem "Dogz"-Mischling Honcho.



Kein manuelles Spielen: Bei "Sims 2: Haustiere" bleibt Ihr Beobachter.



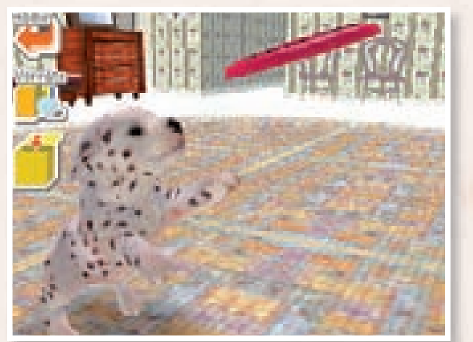
Extras unnötig: Diego spielt mit allem, was nicht niet- und nagelfest ist.

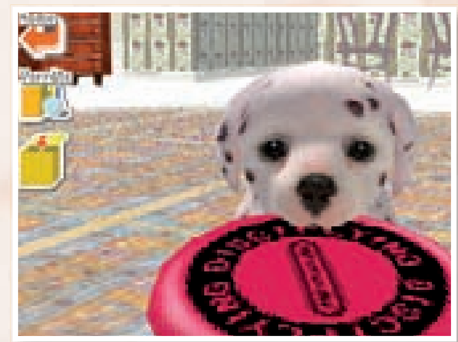
Raufen und Spielen

Bei einem realen Hund muss man das Zusammenspiel Stück für Stück erarbeiten: Nach den ersten Streicheleinheiten will unser Diego um Handtücher und Decken raufen, komplexere Spiele wie Apportieren gelingen erst nach mehreren Wochen – schließlich muss der Bengel erst einmal lernen, erobertes Spielzeug wieder rauszurücken. Auf seinen Namen reagiert er schon nach wenigen Tagen, für 'Sitz' und 'Komm' etwa sind dagegen wochenlanges Training und massig Leckerlis nötig: Die reale Natur bietet einfach zu viel Ablenkung.

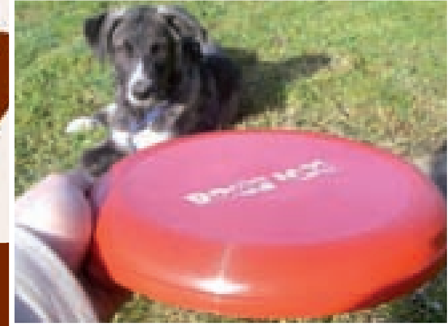
Mit den Handheldwelpen Sancho und Honcho klappt der Erstkontakt per Tutorial, in dem die Bälger ihre Namen lernen. So ist man sich stets ihrer Aufmerksamkeit sicher und kann sie herbeirufen, wenn sie ein Spielzeug tragen: Damit hat das Apportieren schon geklappt,

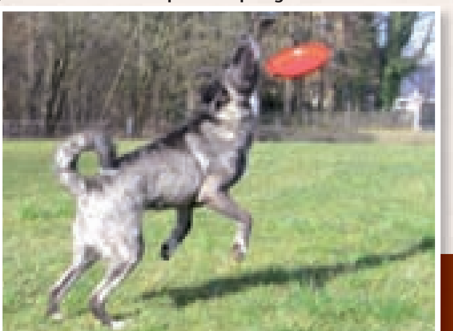






Weil Sancho seinen Namen kennt, klappt Apportieren gleich beim ersten Spiel: Er springt dem Frisbee hinterher (Mitte) und liefert es auf Zuruf ab (rechts).







So sieht die Realität aus: Diego springt dem Frisbee hinterher und bringt es sogar ohne Zuruf zurück – aber nur, um mit uns um das Spielzeug zu zanken (rechts)!

schnelle Erfolge sind garantiert. Trotz Tastenkommandos funktioniert das Zusammenspiel in "Dogz" für GBA erstaunlich gut, wir empfehlen aber den DS-Nachfolger mit Mikro-Unterstützung. Mit unserem "Sims"-Pedro können wird dagegen nicht in Echtzeit spielen: Geschmust und gebalgt wir per Befehlsmenü, dann folgt eine Animation. Überhaupt kommt Pedro auch ohne Ansprache ganz gut zurecht, ergänzend müsst Ihr Euch um die Bedürfnisse des Hundehalters kümmern und eine Wohnung einrichten – bei den "Sims" wird mehr gearbeitet als gespielt.

Das Training

Am Anfang aller Erziehung steht die Stubenreinheit und die will bei Diego hart erkämpft werden: Nur wenn man ihn regelmäßig in flagranti erwischt, tadelt und vor die Tür setzt, kapiert er den Zusammenhang. Bis es dann auch noch mit dem Verdrücken klappt, verstreichen zwei Wochen. Auch Honcho und Pedro setzen uns gleich am ersten Tag ein Häufchen auf den Teppich, tadelnde Worte allein reichen für den Lerneffekt aber aus. Pedro hat's zudem leichter, weil er sich auf dem "Sims"-Grundstück frei bewegen und so auch im Freien sein Geschäft verrichten kann. Honcho bleibt in der Wohnung und muss ein rosa Hundeklo benutzen, eher unrealistisch und zudem noch peinlich für den Rüden. Völlig unkompliziert sind die "Nintendogs", denn Sancho macht überhaupt keinen Mist.

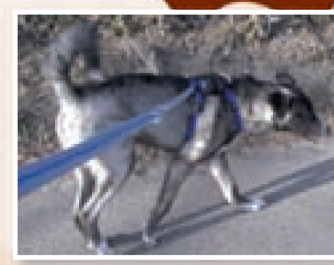
Dank Mikro und Stylus trainiert man den DS-Hund lebensnah, denn auch hier werden bestimmte Verhaltensweisen mit Sprachkommandos konditioniert. Überschwängliches Lob und Streicheleinheiten sollen garantieren, dass es der Kleine später wieder so macht. Dabei sind Honcho und Sancho stets hörig, was zu deutlich schnelleren Erfolgen führt als bei unserem echten Vierbeiner Diego. Bei den "Sims" ist Training dagegen reine Routine, die man per Menü anklickt. Unser virtuelles Alter Ego redet auf Pedro ein, schüttelt entnervt den Kopf und verzeichnet erst später Erfolge – der Spieler ist dabei nur Beobachter. Dafür legt der Welpe allerlei Verhaltensweisen an den Tag, die den anderen Handheldhunden fehlen: Er buddelt Löcher in den Rasen, zerfleddert die Zeitung und nervt Herrchen schon mal mit lautem Gebell.

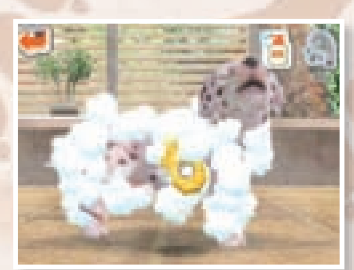
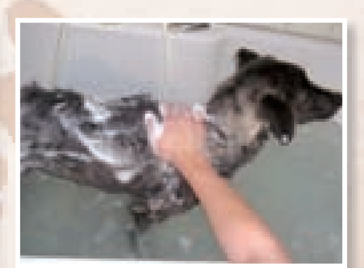
Pflicht und Pflege

Echte Aufsichtspflicht im Alltag kann man also vor allem bei den "Sims" erleben: Parallel zur virtuellen Haushaltspflege gilt es alle Missetaten von Pedro zu ahnden und durch Aufmerksamkeiten ein harmonisches Verhältnis zu wahren. Wegen dem Auslauf im Garten braucht Pedro offenbar keine Spaziergänge, ganz im Gegensatz zu seinen Mitbewerbern: Honcho und Sancho gehen an der Leine Gassi und erbeuten bei allerlei Ereignissen schon mal neue Spielzeuge. Zugunsten der Motivation wurde hier auf Realismus verzichtet, denn unseren Diego muss man regelmäßig ohne Leine flitzen lassen.



Wie im echten Leben: Bei den "Sims 2: Haustiere" müsst Ihr den Welpen im Auge behalten und bei Übeltaten schimpfen.



Beim Gassi gehen lassen sich virtuelle Welpen (links) leichter handhaben, denn ein echter Hund (rechts) braucht mehr Auslauf – auch mal ohne Leine.



Waschen geht in unseren Fällen glimpflich über die Bühne, was auf reale Welpen aber nicht immer zutrifft: Mit Diego haben wir Glück.

Und wenn er was findet, ist's im besten Fall ein schimmliger Pizzakarton. Aber egal, ob real oder virtuell, eines haben alle unsere Hunde gemeinsam: Nach einem Tag im Freien brauchen sie eine gründliche Dusche! Weil wir warmes Wasser nehmen, macht keiner unserer Vierbeiner Zicken: Die virtuelle Minispielseiferei kommt dem realen Vorgang recht nah, trifft aber nicht das Kernproblem – sobald sich Diego schüttelt, steht das Bad unter Wasser. Aufwischen muss man aber nur in der Realität, denn wie in anderen Disziplinen versuchen die Simulationen, den Spaß am Hund in den Vordergrund zu stellen. Letztendlich kommt aber nur mit Sprach- und Touch-Kommunikation echte Freude am Herumtollen mit dem Vierbeiner auf, somit können es nur DS-Welpen mit dem realen Diego aufnehmen. Dieser hat zwar weitaus mehr Persönlichkeit in petto, nimmt aber auch umso mehr Zeit in Anspruch. *oe*

Unsere Welpen im Überblick

Name	Diego	Pedro	Honcho	Sancho
Rasse	Husky	Dobermann	Mischling	Dalmatiner
Spiel	–	Sims 2: Haustiere	Dogz	Nintendogs
Hersteller	Mutter Natur	Electronic Arts	Ubisoft	Nintendo
Systeme	–	PS2, GC, PSP, DS, GBA	DS, GBA, PC, Handy	DS
Reinlichkeit	👎	👎	👉	👉
Folgsamkeit	👉	👎	👉	👍
Interaktion	👍	👉	👉	👍
Spielspaß	👍	👉	👉	👍
Fazit	Kann immer wieder überraschen, braucht aber auch massig Zeit – ein Hundeleben lang.	Treibt sich viel allein herum und braucht nur anfänglich Aufmerksamkeit.	Dank Story von allem etwas: ausgewogener Mix aus Spielspaß und Pflege.	Experimentierfreudiger Spaßpudel: Nintendogs konzentriert sich auf den Fun-Faktor.

HALL OF SHAME



TurboGrafx-16

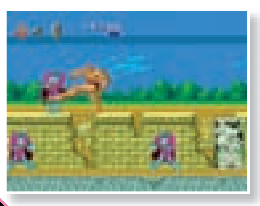
Turbo Duo

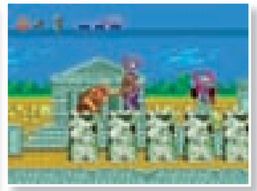
PC-Engine

Es ist schon komisch: Da vertreibt NEC die leistungsstärkste aller 8-Bit-Konsolen in Japan und den USA (als TurboGrafx-16), lässt uns in Deutschland aber nicht in den Genuss zahlreicher Exklusiv-Highlights kommen. Auch entging deutschen Zockern ein optisch beeindruckendes 8-Bit-"Street Fighter II" und grandiose "Bomberman"-Episoden sowie originalgetreue "R-Type"-Arcadeumsetzungen. Seltener als auf anderen Systemen mussten sich importfreudige Zocker mit schändlichem Softwareschund herumärgern. Glücklicherweise (für mich) gibt es dennoch genügend Spaßbremsen zu bestaunen. Die ausgewählten Beispiele machen diesmal schmerzlich bewusst, dass hinter ansprechenden Präsentationen nicht zwingend packende Spielerlebnisse stecken. Waren "Altered Beast" und "China Warrior" damals cool anzusehen, begeisterte "Darkwing Duck" kleine Zocker mit einem beliebten Comic-Helden und bunten Bildern. Spielerisch taugen sie allesamt aber nur wenig. *mh*

Altered Beast

Fans der animalischen Klopperei mögen mich verwünschen oder steinigen, aber ich finde "Altered Beast" ziemlich schlecht. Ich gebe zu, dass die Untotenkeilerei auf dem Mega Drive für einen 16-Bit-Starttitel fantastisch aussah. Aber nicht einmal mit diesen Lorbeeren kann sich die PC-Engine-Umsetzung schmücken.
Was einst ein butterweicher Prügelscroller war, bleibt mir in der 8-Bit-Variante als traniger Fettbrocken im Halse stecken, den ich schon nach kurzer Spielzeit mit einem großen Schluck aus der Säurebuddel hinunterspülen möchte. Übrig bleibt ein musikalisch feines, visuell enttäuschendes und spielerisch inakzeptables Stück Software-Elend, das seine spielerisch vielversprechenden Ansätze zu Gunsten schnöden Blendwerks opferte. Aber halt – es gibt auch was zu lachen: Doppelkopf spielende Albinowölfe hinterlassen Power-Ups, durch die mein Held an Muskelmasse zulegt. Immer bulliger wird der Leib des Steroidschlächters, während sein mickriges Haupt zur Nebensache verkommt. Das wirkt nicht nur auf mich reichlich bescheuert, auch die Spielbalance hat sich krumm und dämlich gelacht: Während anfangs jeder Gegner eine Herausforderung darstellt, mischt Ihr sie als Biest fast unaufhaltsam auf.





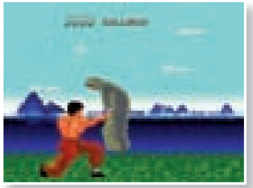
Schatz, bitte fass mich nicht da unten an. Ich habe Kopfweh und mir platzt gleich der Schädel!

China Warrior

Den Größten zu haben – eine erstrebenswerte Wunschvorstellung juveniler Zockerbuben. Aber, aber, meine Herren! Die Größe ist nicht entscheidend, was zählt ist die Technik! Was nutzt Euch ein großer Krieger, wenn Ihr nicht mit ihm umgehen könnt? Dann habt Ihr nur Probleme, jawohl.

So wie in "China Warrior", da habt Ihr auch welche: In nie da gewesener Größe erstreckt sich Euer Recke über den halben Bildschirm. Wie von einem Eigenleben beseelt beginnt er sofort, sich von selbst zu bewegen. Aber gäbe es doch nur etwas Vernünftiges anzustellen mit diesem Riesending! Stattdessen bleibt der Einsatz des namenlosen Streiters von der Stange ein langweiliges Auf und Ab und Hin und Her. Da begnüge ich mich doch lieber mit einem kleineren, dafür umso agileren Spielgefährten, der auf vielfältige Weise zum Einsatz kommt. Enttäuschend auch, dass Ihr nicht einmal mit verschiedenen Gegenständen experimentieren dürft. Nein, der asiatische Prügelknabe hat nichts drauf und ist mir eindeutig zu primitiv. Immer nur hoch und runterbewegen und gelegentlich zustoßen ist mir zu wenig.





Sag, wer mag das Männlein sein, das da steht auf einem Bein? Es ist der unterleibfixierte "China Warrior"!

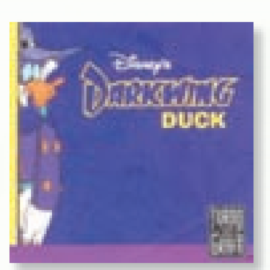
Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

Darkwing Duck

"Ich bin der Schrecken, der die Nacht durchflattert!" Nein, Eddy Erpel, Du bist eine unsympathische Witzfigur, die nicht einmal in Entenhausen einen Platz verdient hat, geschweige denn in einer gut sortierten PC-Engine-Sammlung. Was ist das für eine Vorstellung, die Du da in St. Erpelsburg ablieferst? Wofür hältst Du Dich? Phantomias ist tausendmal cooler als Du! Donald Ducks Alter Ego sieht besser aus, hat coolere Gimmicks und kann viel mehr als Du. Du kannst ja noch nicht einmal richtig springen, während Donald im Superheldenkostüm zur Höchstform aufläuft. Es ist bereits solch eine Mühsal, Dich auch nur ein paar Treppensteine hinaufzubugsieren, da fällt es nach einiger Zeit überhaupt nicht mehr auf, dass Du sogar zum Kämpfen zu dämlich bist! Man stelle sich das nur vor: Statt Gegnern einfach auf den Kopf zu springen (wie bist Du nur auf diesen genialen Einfall gekommen?), muss man Dir im Sprung erst noch ein Kommando zum Angriff geben. Geht's noch? Und warum hast Du so wenig Munition dabei? Denk doch einmal mit, Du Schussel!

Aber Du wirst der gerechten Strafe für Deine Unzulänglichkeiten nicht entgehen. Ohne Vorwarnung wird Dich Dein Schicksal ereilen. Irgendwann lungerst Du irgendwo untätig herum, dann wird der Sensenmann auf Dich herniedersausen! Schließlich hat der Tod einen Plan, das weiß ich aus "Final Destination". Ich lege jetzt einfach Dein Spiel ein und lasse Dich unbeaufsichtigt stehen – mehr muss ich nicht tun, um Dich zu vernichten. Sieh an: Du willst mir Angst machen und hüllst Dich in Dein Cape. Aber ich rühre den Controller nicht an. Nun schau mich doch nicht so an. Wirf lieber einen Blick nach oben. Ha, nun stehst Du da wie ein Ölgötze und lässt Dich nicht bewegen, so sehr man's auch versucht. Du hast bestimmt nicht damit gerechnet, dass Du unvermittelt von einer Steinplatte erschlagen wirst...

Ich auch nicht, aber ich verliere dadurch immerhin kein Leben. Einfach so. In einem Videospiel für Kinder.



Darkwing Duck – ein großschnabeliges Superheldenplagiat aus Disneys Trickfilmfabrik. Seit Anfang der Neunziger treibt sich Eddy Erpel als einfältiger Superheld durch die St. Erpelsburger Nächte. Dort kämpft er – stets mit Hightech-Waffen und einem albernen Spruch bewaffnet – gegen zahlreiche Superschurken. Unterstützung erhält der "eingewachsene Zehennagel im Fuß des Verbrechens" von seiner Adopitvtochter Kiki, ihrem besten Freund Alfred Wirrfuß und dem Duck-Tales-Bruchpiloten Quack. Darkwing Duck hält sich selbst für außerordentlich klug und überlegen, bringt sich aber wegen seiner Tollpatschigkeit häufig in Schwierigkeiten. Damit bricht Disney auf ironisierende Art und Weise mit den augenscheinlichen Inspirationsquellen 'The Shadow' und 'Batman'.

"Ich bin eine tödliche Pausenanimation, die die Videospielwelt heimsucht!" Sprachs und raubte Darkwing Duck ein Bildschirmleben.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Oddworld: Abe's Oddysee



...und was wir heute dazu sagen

Ist es tatsächlich schon zehn Jahre her, dass Lorne Lanning und Sherry McKenna mit ihrem skurrilen Helden Abe den Einstand feierten? Das ambitionierte Abenteuer faszinierte auf Anhieb mit charmant-abgedrehtem Helden, schicker Grafik, die auf die damals noch frischen 3D-Mätzchen verzichtete, und einem schlüssigen Spielkonzept. Auch hier erweist sich, dass liebevoll designte Bitmap-Optiken dem Zahn der Zeit besser widerstehen als frühzeitliche Polygon-Welten: "Abe's Oddysee" spielt sich tadellos und kann sich heute noch sehen lassen. Umso trauriger, dass wir keine neuen Geschichten mehr mit dem Oddworld-Volk erleben werden: Nach dem mäßigen Erfolg des letzten Teils "Strangers Vergeltung" zogen sich Lanning und McKenna aus dem Spielebusiness zurück.

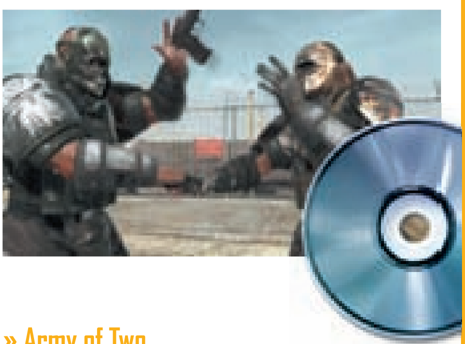
AUSBLICK

Trotz heißen Temperaturen und Urlaubszeit geht es mit vollem Programm weiter: Zum Test erwarten wir Hitkandidaten wie **BioShock**, **Stranglehold** und **BlackSite: Area 51**, auch **Super Paper Mario** und **Blue Dragon** (Bild) stehen an. Außerdem werfen wir einen Blick auf allerhand US-Rollenspiele wie **Final Fantasy I & II** oder **Persona 3**. Im Preview-Teil haben wir endlich wirklich neue Informationen zu **Assassin's Creed** und forschen nach, was die Kooperation zwischen **Electronic Arts und Steven Spielberg** Interessantes hervorgebracht hat.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 10/07 erscheint am 31.08.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Army of Two
Zu zweit ballert es sich besser: Wir ziehen mit dem dynamischen Söldner-Duo in den Krieg und zeigen Euch, dass Electronic Arts einen Action-Kracher par excellence abliefert.

» Mercenaries 2
Diesmal rumpelt es im Dschungel: Pandemic schickt uns in den virtuellen Urwald von Venezuela, wo wir uns überzeugen, dass der Ortswechsel der rabiaten Knallerei nicht geschadet hat.

» E3-Nachlese
In Santa Monica gab es mehr zu sehen, als auf die letzte DVD gepasst hat – wir haben für Euch bewegte Bilder aller weiteren interessanten Neuvorstellungen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Colin Gäbel (cg)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Metal Gear Solid 4 © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN


SUPER VEHICLE-001
METAL SLUG
ANTHOLOGY
MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD
play KING
GAMES-HIT
TOP-SPIEL PlayStation 2
MANIAC HIT
1996~
1998~
1999~
2000~
2002~
2003~
2006~
PlayStation 2
Wii
PSP
DIE PREISGEKRÖNTE KOMPILATION
JETZT AUCH FÜR PLAYSTATION 2
IGNITION entertainment a UTV enterprise
PlayStation 2
PlayStation Portable
Wii
SNK PLAYMORE
ATARI


The Darkness








TOP COW
PRODUCTIONS, INC.




XBOX 360


XBOX LIVE


2K